GRATUITA

Marzo 2014 N 43

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

TITANFALL

FÁCIL DE JUGAR, DIFÍCIL DE DOMINAR

ANALISIS

FF13 LIGTHING RETURNS

EL TIEMPO JUEGA EN NUESTRA CONTRA



LAS SOMBRAS SERÁN TUS ALIADAS

• SACRED 3 • DAYLIGHT • CHILD OF LIGHT • SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD • BOSQUE TENEBROSO •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

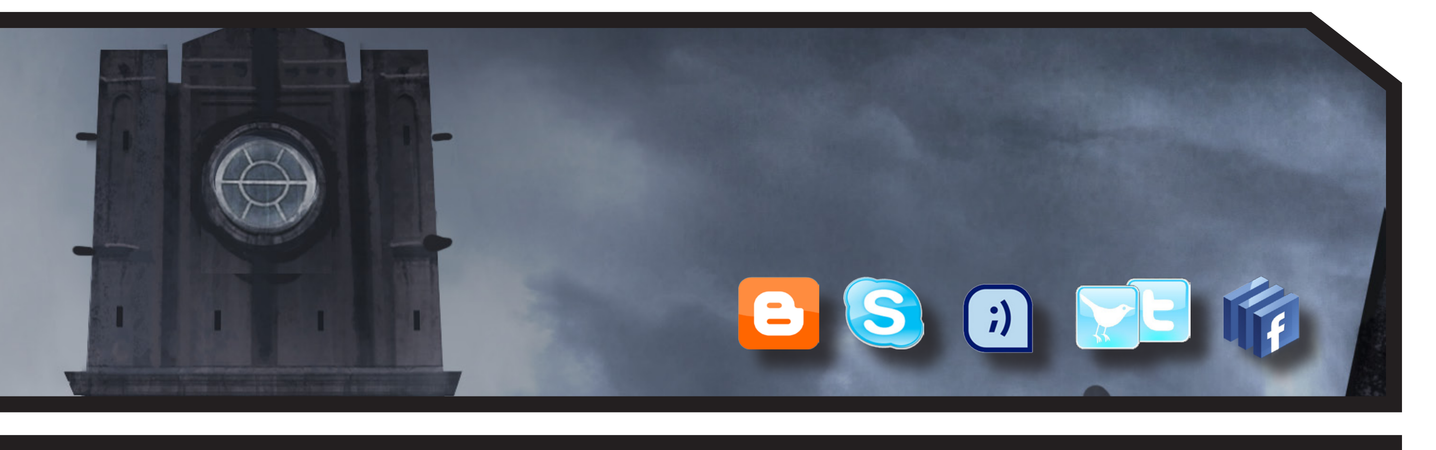
DISEÑO
CRISTINA USERO
DISEÑO Y MAQUETACION

JAUME FONT
TIRA CÓMICA

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
RAUL MARTIN
ISA GARCIA

COLABORAN:
CARMEN RUIZ
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA

OTRO NUMERO DE CREATIVE FUTURE Nº43



Creative Future publica su número 43 en su cuarto año de vida. Un numero cargado de análisis como Plants vs. Zombies Garden Warfare, un divertido shooter, una forma distinta de disfrutar de ese juego que inicialmente llego a móvil y que a día de hoy tantos corazones ha conquistado; *LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII* un juego que continua la saga que ya conoces con grandes mejoras; o Titanfall, el shooter futurista más esperado de este 2014. También cuenta con especiales como el de The Witcher 3: Wild Hunt o el de Child of *Light* y nuestras secciones fijas.

Tanto este como el siguiente mes veremos grandes oportunidades en el mercado para aumentar nuestra estantería de juegos y para los siguientes números os estamos preparando más de una sorpresa y grandes reportajes que os encantarán.

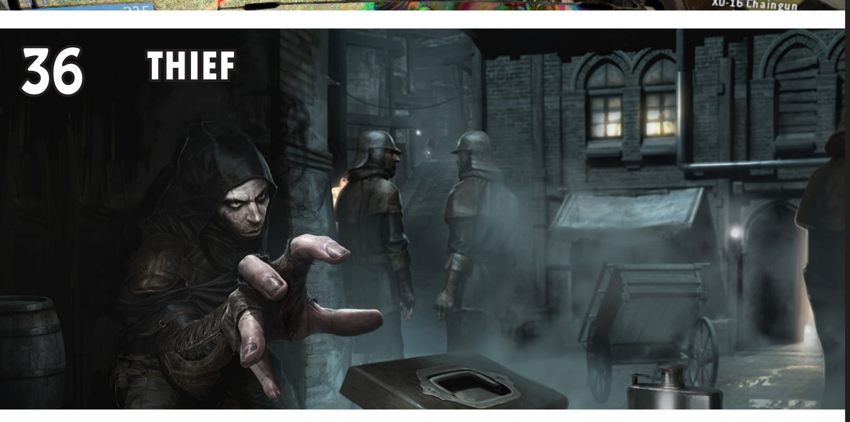
Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com







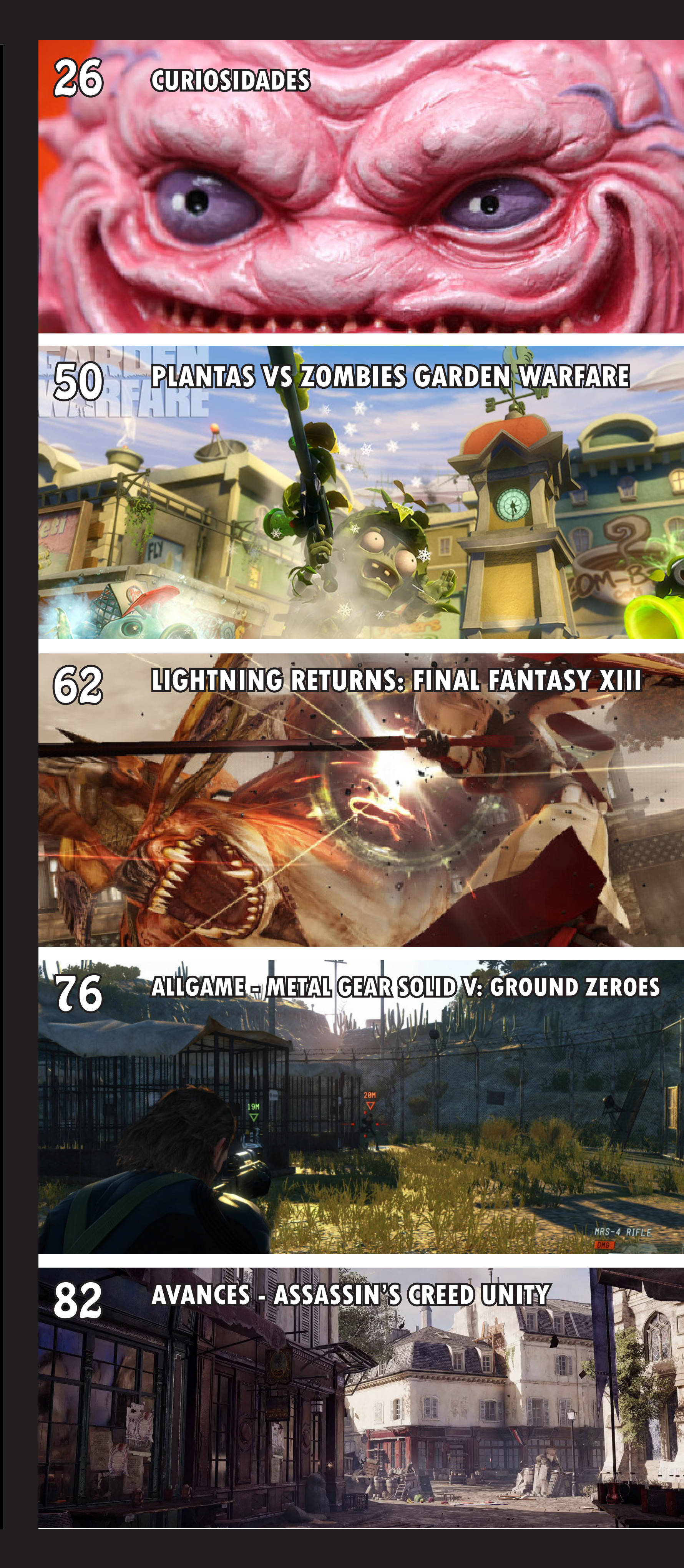




ESPECIALES

SECCIONES

ANALISIS



SACRED 3



LA VICTORIA ES NUESTRA. LA GLORIA ES MÍA

Sumérgete en las leyendas y la fantasía del universo de Sacred. Con sus niveles de impresionante calidad visual, tanto en los escenarios nuevos como en los ya familiares, el continente de Ancaria está más lleno de vida que nunca. Explora este mundo a través de los héroes y sus culturas y lucha hasta el final contra el ascenso del mal

Se dice que quien posea el Corazón de Ancaria decidirá el destino del mundo. Zane Ashen, soberano del corrupto Imperio de Ashen, hará todo lo que esté en su mano por obtener el Corazón; sin embargo, los Serafhím lo han escondido en un lugar seguro y secreto. Solo cuando un grupo de héroes combinen sus fuerzas para hacer frente al reinado del terror de Zane Ashen, abrigará el mundo una esperanza de escapar de la destrucción total.

Con este argumento da inicio Sacred 3, lo nuevo de la saga Sacred que llegará a nuestras manos el 22 de agosto.

Para aquellos que aún no lo conozcan Sacred 3 presenta la clásica acción arcade del género Hack 'n' Slash, centrada en torno a partidas cooperativas online para 4 jugadores y en red local para 2 jugadores. Cada jugador no solo tendrá que enfrentarse contra los agresores imperiales, sino que también competirán entre sí en un ambiente de rivalidad amistosa por ver quién es mejor.

Contaremos con los personajes de la pasada entrega que son los Seraphim, los Ancarian, los Safiri y los Khukuri, a los que se les unirá como novedad los Malakhim, cada uno





"EL PRINCIPAL OBJETIVO EN EL DESARROLLO DE SACRED 3 HA SIDO CREAR UNA EXPERIENCIA COOPERATIVA EN LÍNEA Y LOCAL SIN INTERRUPCIONES", DIJO REMY VAN LEEUWEN, GERENTE DE MARCA DE DEEP SILVER. "AL CREAR UN JUEGO DISEÑADO EN TORNO AL CONCEPTO CENTRAL DEL SISTEMA COOPERATIVO, ESTAMOS EXPANDIENDO LA SERIE A UN NUEVO PÚBLICO SIN COMPROMETER EL RICO UNIVERSO DE FANTASÍA DE SACRED."



su propia historia y habilidades, por lo que los jugadores deberán elegir sabiamente sus artes de combate, mejoras y equipo si quieren tener alguna oportunidad contra el Imperio de Ashen.

Los Seraphim siempre han sido los ángeles guardianes de Ancaria. Tras siglos de retiro silencioso, han vuelto a despertar, con Claire al frente de sus hermanas en la lucha contra el malvado Emperador Zane. Con la elegancia que la caracteriza en el uso de la espada y sus poderes divinos, está ansiosa por dejar el Santuario y empezar a combatir al enemigo. Habitantes de la mayoría de las islas del Mar del Sur, los Safiri son consumados marinos y comerciantes. Pero como a los piratas les encanta cebarse en los débiles, Marak tiene que entrar en acción. Como miembro de la Orden del Sol, persigue a los corsarios y hacen añicos sus barcos usando sus poderes solares. Pero ahora ha llegado el momento de poner a prueba su fuego y su temple contra un enemigo muy diferente.

El gran reino de Ancaria era una delicia para la vista y una fuerza poderosa a tener en cuenta. Ahora todo lo que queda es el polvo de los recuerdos que se disipa, y las historias que Alithea escuchó de su herencia real en las hogueras de la dispersa Resistencia. Herrera y maestra de la lanza, enfrenta sus habilidades y los poderes de la tierra y la naturaleza contra el Imperio Ashen, preparada para reclamar la paz que le fue arrebatada a su pueblo. Los Khukuri son de las frías cimas nevadas del Norte. Las leyendas son una buena parte de su rica cultura, y Vajra es un buen tejedor de relatos, por sus hazañas con el arco que pocos hombres han logrado o ni siquiera visto. Ansioso por escribir su próxima gran historia, pone sus habilidades de arquero y su dominio del hielo al servicio de la Resistencia.



SACRED 3

PLATAFORMAS: PC, 360, PS3

GENERO: ROL

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ



Nadie sabe realmente de dónde proceden los Malakhim ni cuándo aparecieron por primera vez. Crecieron los rumores sobre estos asesinos oscuros cuando las tropas de Ashen fueron diezmadas en las zonas más remotas de Ancaria. Entonces apareció Kython, para aportar a la Resistencia su habilidad con la magia de sangre y sus dos despiadadas espadas curvas. Entre la Resistencia surge con frecuencia el debate de si es peor el corte de las armas de Kython o su afilada lengua.

La épica lucha contra Zane se ambienta en un mundo de juego colorido y variado, provisto de una rica mitología y diversos climas y regiones.

Muchas de las zonas que se podrán explorar resultarán familiares a aquellos que conozcan los juegos de Sacred anteriores, como el castillo de Braverock, que ahora está en ruinas. Jefes impresionantes aguardan a los héroes en su viaje, ¡pero también tesoros fabulosos, honor y experiencia como recompensa por derrotarlos!

Para terminar con este especial simplemente me queda por decir que existe un preludio a esta entrega llamado Sacred Citadel que salío a la venta en año pasado y que podéis adquirir desde su página oficial:

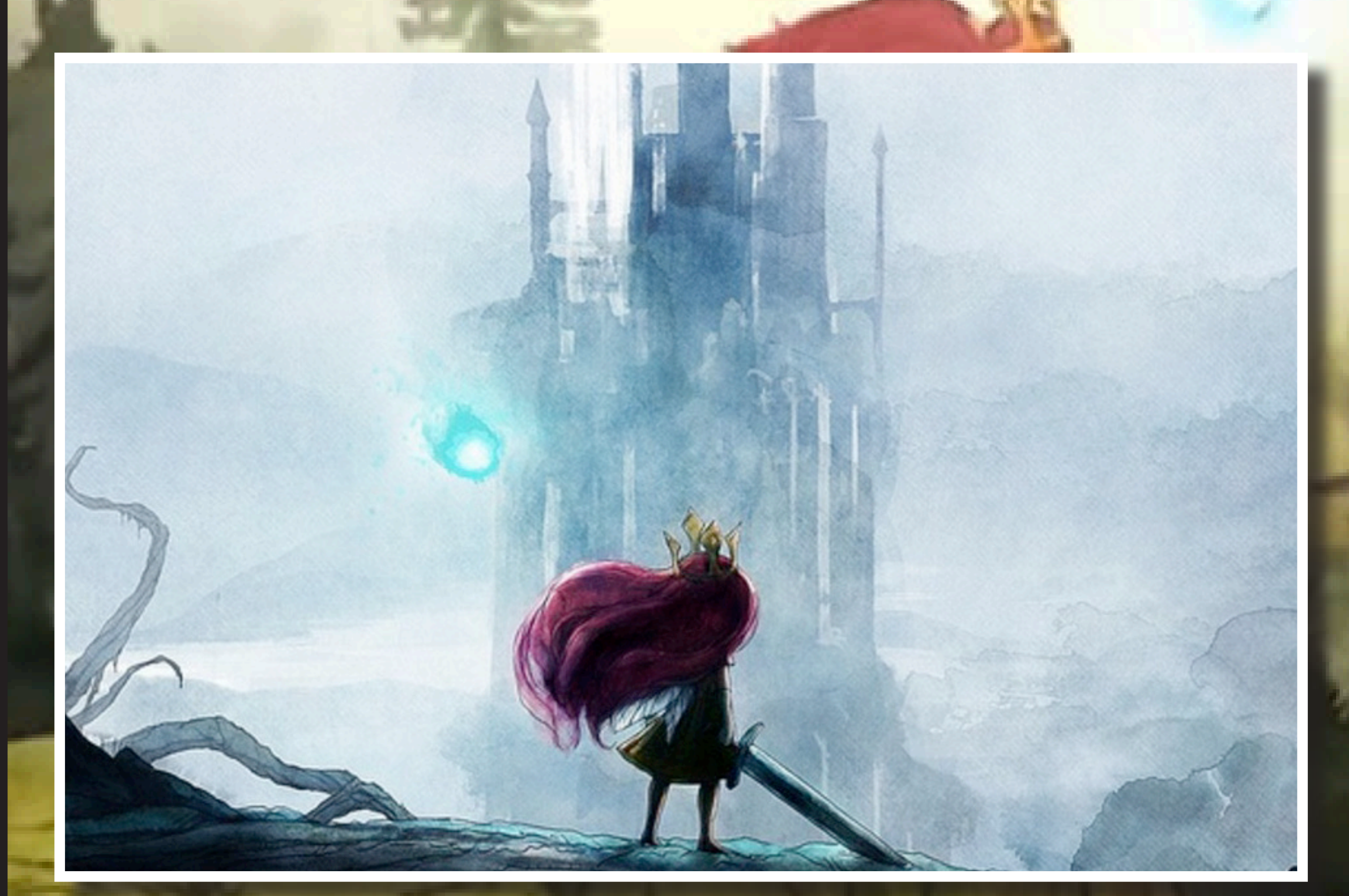
http://www.sacred-world.com/citadel/


EXPO
MANGA
2014
PABELLÓN DE CRISTAL
DE LA CASA DE CAMPO DE MADRID
DEL 16 AL 18 DE MAYO
KENNY
+
VERONICA
+
VICENTE
VEGAS
CON TU ENTRADA
UN MANGA DE REGALO*
*HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

CHILD OF LIGHT

GRÁFICAMENTE SOBERBIO, CON UN DIBUJO MUY ATRACTIVO, COMO YA NOS TIENEN ACOSTUMBRADOS LOS DE UBISOFT MONTREAL

Se pueden contar ya con los dedos de las manos el poco tiempo que nos queda para disfrutar de este juego de Ubisoft de gráficos muy vistosos y un aire muy propio



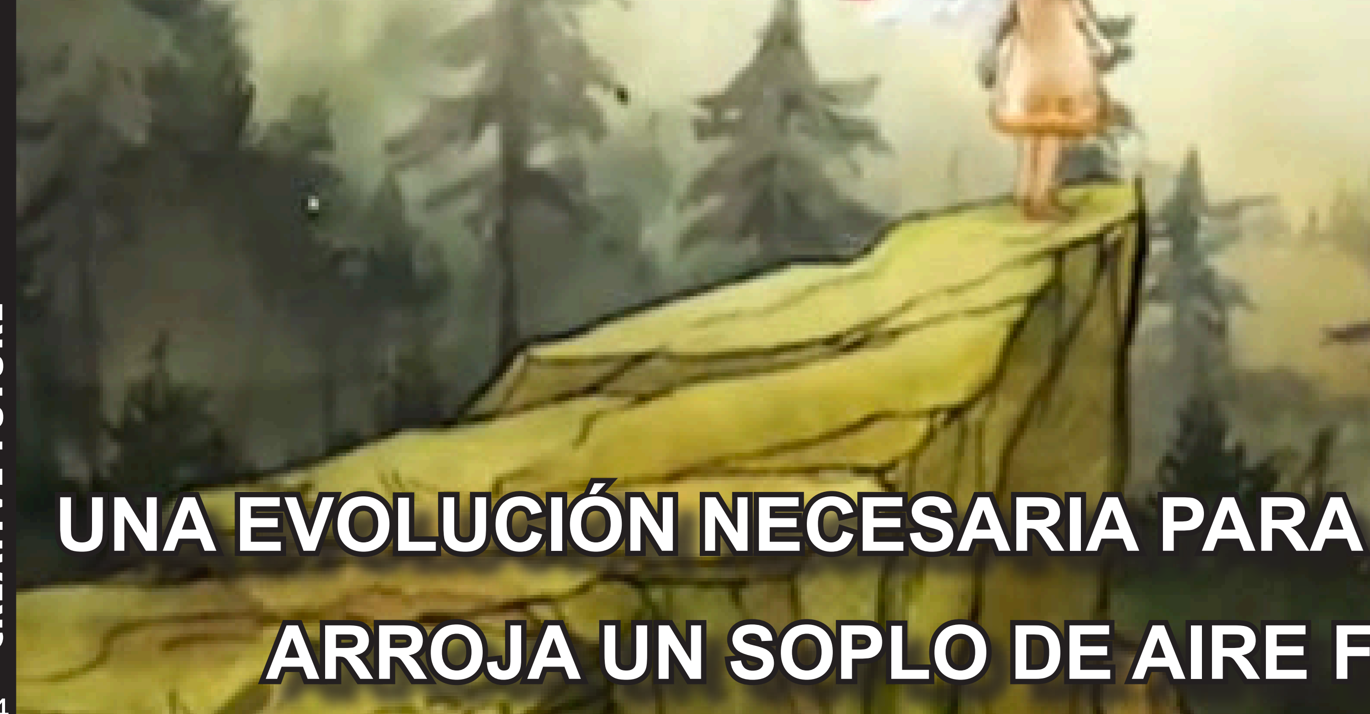


Esta pequeña aventura se distribuirá de manera descargable el día 30 de abril por un precio de lo más asequible, por tan solo 15 euros. Además nadie se quedará sin este juego pues aparecerá en PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360 y Wii U y aunque por lo visto no será una gran revolución en los JRPG promete ser un gran homenaje a este género.

Esta pequeña joya que Ubisoft presentó ya hace largo y tendido promete ser un juego muy agradable a la vista dado que cuenta con el motor gráfico que ya nos dejó encandilados y atontados mirando la pantalla mientras recorríamos por los mundos de los últimos Rayman. Además Ubisoft dice que han conseguido pulir el motor un puntito más para conseguir imágenes que provocarán que nos metamos de lleno en la aventura de nuestra amiga y no queramos separarnos de ella hasta conocerla por completo. Todo esto queda respaldado por los videos vistos hasta el momento en los que observamos que el movimiento es muy fluido y los pocos escenarios de los que pudimos disfrutar presentan un gran diseño detrás de ellos y se nota que están pensados hasta el último detalle.

Uno de los diseños que es una delicia es el de la protagonista, que tiene un aire de princesa pero de carácter peleón y guerrero, el cual me parece perfecto para una aventurera que se dispone a enfrentarse a un largo viaje en solitario. Este diseño en lo personal me recuerda de lo más a Mérida protagonista de la película Brave, Indomable.

En cuanto al apartado jugable si nos decidimos a comprar esta aventura nos encontraremos con una propuesta muy fiel a las raíces del JRPG en la que se pueden destacar sus combates por turnos similares a referentes del género como antiguos Final Fantasy o Dragon Quest. Pero que cojan la idea de estos juegos no significa que se hayan quedado estancados en ella, por el contrario han sabido darle un pequeño cambio a estos. Gracias a una fórmula de turnos dinámicos, un planteamiento que conseguirá atraer a aquellos que detestan los combates por turnos, subgénero del rol, que hoy en día ha pasado un poco a la sombra en occidente a pesar de que en países como Japón sigue siendo el favorito. Sin embargo al entrar a hablar de la exploración del mundo no se parece a estos últimos pues la protagonista cuenta con la habilidad para recorrer el mapeado volando, por lo



UNA EVOLUCIÓN NECESARIA PARA

ARROJA UN SOPLO DE AIRE F

cual nos será posible llegar a cualquier lugar y deberemos estar muy atentos tanto al suelo como a las partes altas donde también pueden estar ocultos algunos de los tesoros.

También contaremos con zonas de un estilo más aventurero-plataformero en las que iremos acompañados en todo momento de un curioso compañero, una pequeña bola de luz llamada Igniculus con la que tendremos que cooperar. Este pequeño amigo será capaz de activar interruptores, acceder a cofres imposibles de alcanzar sin su ayuda, resolver los múltiples puzles, iluminarnos el camino e incluso curarnos cuando estemos en nuestras horas bajas. Todavía no se han dado detalles sobre si este amigo nuestro tan especial será controlable durante algún momento de nuestras aventuras o simplemente nos acompañará prestándonos ayuda cuando lo necesitemos, pero podría resultar de lo más interesante controlar en alguna misión a este pequeño ente de luz.



LOS COMBATES POR TURNOS, QUE

RESCO SOBRE ESTE GÉNERO

CHILD OF LIGHT

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, PS4, XBO, WIIU

GENERO: ROL

REALIZADO POR PEDRO GARCIA



En cuanto al apartado sonoro poco podemos decir sobre este juego del que apenas se han visto algunos tráiler o pequeñas secciones jugables. Aun así podemos estar seguros de que Ubisoft Montreal habrá puesto grandes esfuerzos en conseguir una atmósfera envolvente para el jugador como ya vimos en los ya nombrados últimos títulos de Rayman que eran toda una obra maestra para nuestros oídos. Por lo que nos han contado hasta ahora los chicos de Ubisoft podemos esperarnos una música sobrecogedora que aunque no llegará a los grandes referentes del género de Rol como Skyrim o la saga The Witcher tendrá sus grandes momentos "épicos" a su modo. Algo que de ser cierto puede convertirlo en uno de los recordados, ya que se trata de un descargable y por su módico precio parece que nos va a ofrecer una experiencia de lo más completa.

La historia tiene un aire épico, pues de hecho los diálogos entre personajes estarán narrados con rimas, lo cual según los creadores es debido a que creen que quedaba muy bien este carácter de "poema" en el que tú escribes como continuará la epopeya.

En mi opinión con Child of Light es uno de los grandes juegos descargables que salen a principios de este año 2014 y confió en que Ubisoft Montreal haya sabido cuidar de él con el cariño que se merece. SI puedo hacerme con él os traeré un análisis completo para ver si de verdad cumple con las expectativas y el hype que se está generando alrededor de él.

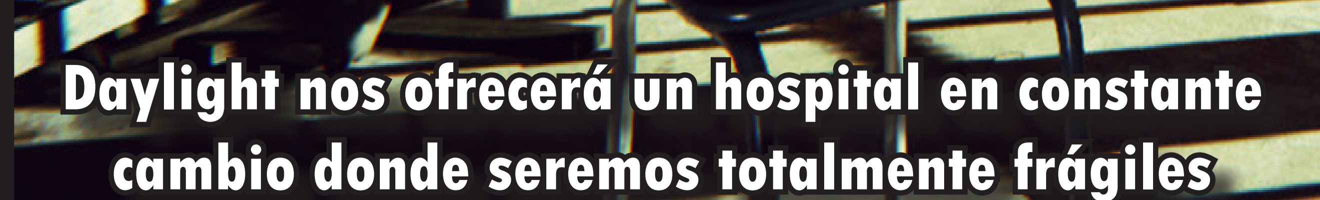
DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



REVISTA DE VIDEOJUEGOS



APARECER EN UN HOSPITAL NO SIEMPRE ES BUENO



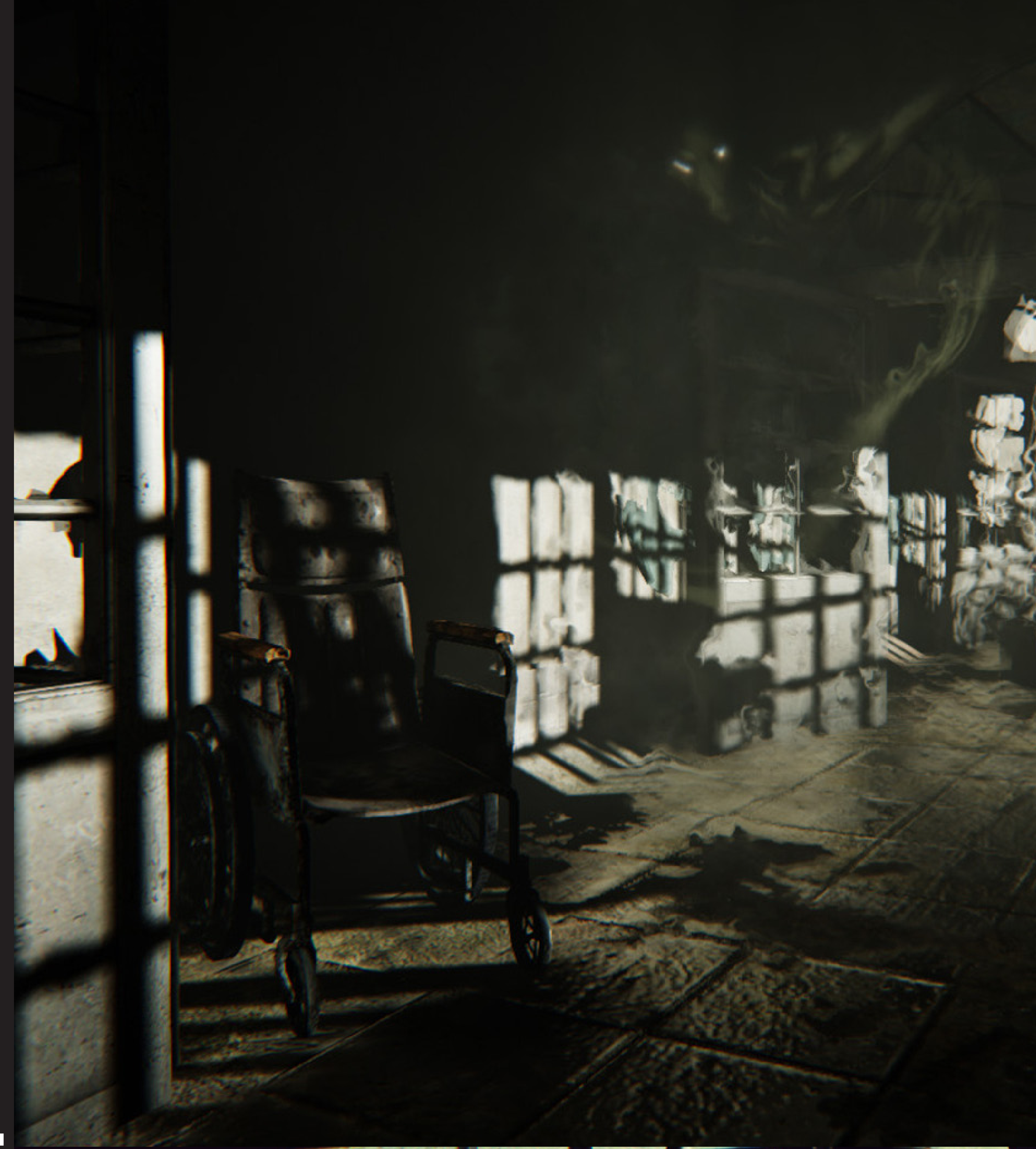
Zombie Studios nos presenta Daylight, un título en primera persona que verá la luz en PlayStation 4 y PC combinando la acción y el terror junto al motor Unreal Engine 4. Viene a manos de un estudio indie, por lo que tendremos que disfrutarlo mediante descarga digital. El guión viene de manos de Jessica Chobot

El argumento nos pone en la piel de nuestra protagonista, Sarah Gwyinn que aparecerá en un hospital abandonado, lugar bastante escalofrian-

te y que seguro será ideal para ese toque de terror que nos quieren dar. El hospital sirvió como morgue durante unos años para más de 1000 pasajeros de un barco que sufrió un accidente. Estos fueron atendidos, pero con pocos recursos, cerrando finalmente . Actualmente, plantean convertir este hospital como una empresa de catering para gente adinerada. El inconveniente dentro de aquel lugar es que solo tendremos nuestro teléfono móvil para ir moviéndonos por los lugares más oscuros. También nos servirá como medio de comunicación. Y eso no nos dejará nada tranquilos, por que señoras y señores no tendremos armas para defendernos, un aliciente que nos pondrá en constante tensión. Nuestro objetivo: salir a correr. Uno de los puntos fuertes es que el camino puede cambiar, quiere decir que cada vez que queramos empezar una partida nueva, podremos encontrarnos con mapas que no habíamos visto en la anterior partida.







Es una apuesta difícil pero con ideas que pueden ser bastantes acertadas para que el género del terror pueda abrirse aún más. La banda sonora no se queda atrás, y es que para que un juego de "terror" provoque un gran efecto a la hora de provocar miedo o pánico, es uno de los elementos más importantes y por lo mostrado en el tráiler, han elegido un buen camino. Gráficamente nos muestra unos escenarios que cumplen una buena misión y es representaros

DAYLIGHT

PLATAFORMAS: PS4, PC

GENERO: SURVIVAL HORROR

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



ese hospital abandonado con camas totalmente estropeadas, escrituras por las paredes,etc... Finalmente podríamos decir que Daylight nos va a ofrecer momentos de tensión con ideas bastantes curiosas, no apto para personas delicadas y que intentará dejar su pequeña huella en aquellos que se atrevan a cruzar.



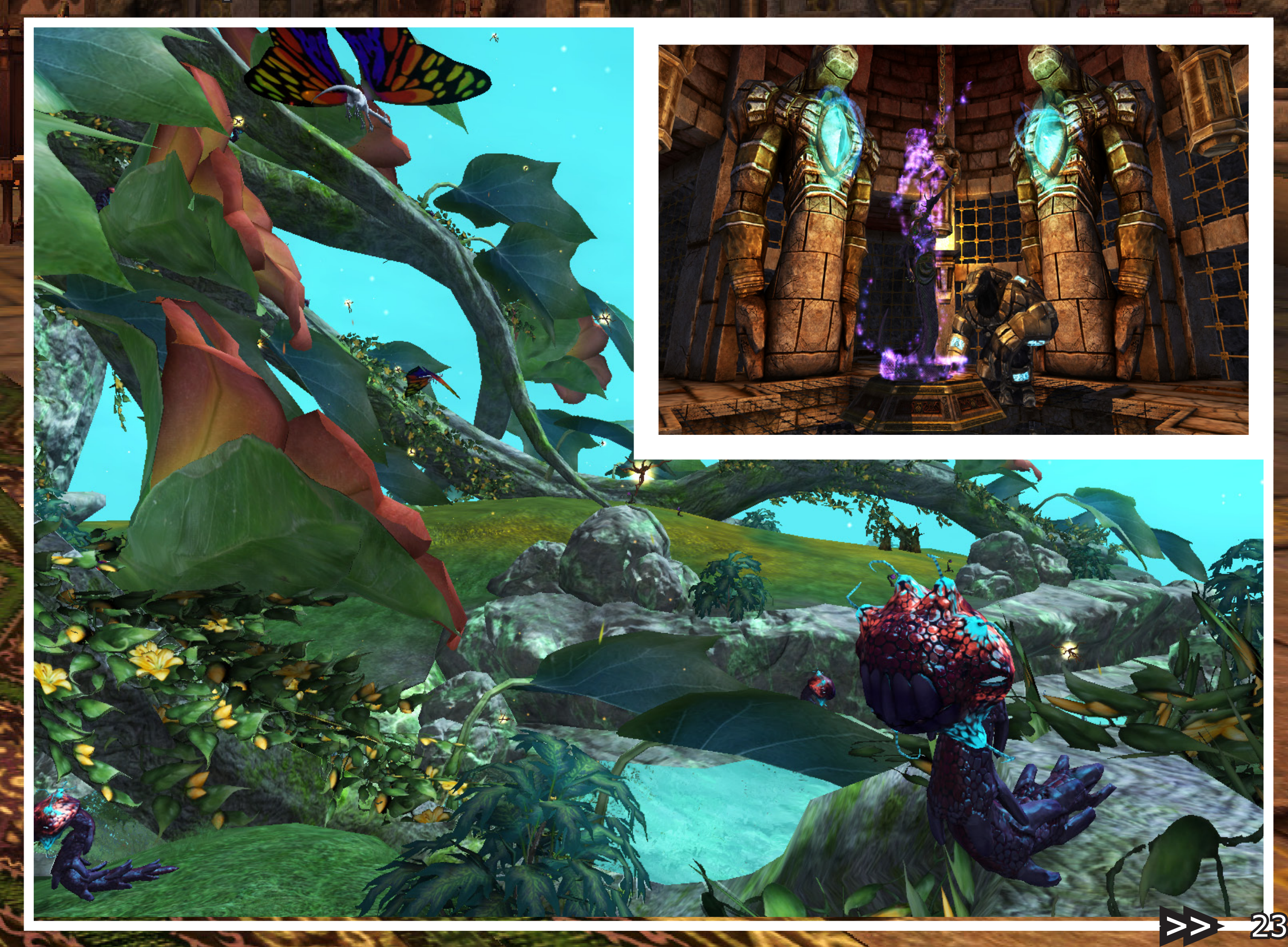
ACCEDE A VESSPYR ISLES Y DESCUBRE LAS NUEVAS MAZMORRAS

EverQuest II: Tears of Veeshan, la décima expansión de este juego se desarrolla en las Eternal Broodlands, el lugar donde descansan los dragones muertos

EverQuest II es un MMORPG que sitúa su narración en el mundo de Norrath, 500 años después de la historia original del juego EverQuest. Una historia cuenta que hace 100 años, el continente Antonica fue fragmentado en islas llamadas las Tierras Rotas. Por otro lado, los océanos no podían cruzarse y aquello impidió el contacto entre los continentes que forman Norrath.

En EverQuest II, el jugador debe moverse en la Era del Destino, donde la reina Antonia Bayle de Qeynos se ayuda de las diferentes razas existentes para reconstruir Norrath mientras que el lord Lucan D'Lere reúne diversas razas de los habitantes del mundo para conquistarlo.

En este nueva expansión, los jugadores se volverán a encontrar con dragones muertos ya conocidos, como Yelinak (ahora el guardián de las Vesspyr Isles) y descubrirán la intención de Kerafyrm the Awakened de dominar todo el mundo. Por medio del temible poder de la robada Tear of Veeshan, Kerafyrm amenaza Norrath. Los jugadores tienen que enfrentarse al cruel ejército de Kerafyrm, librar al mundo de la oscuridad que se cierne sobre él y marcar el inicio de una nueva era.



UNA NUEVA CLASE, EL CHANNELER



En esta nueva expansión tendremos acceso a una nueva zona, las islas Vesspyr (Vesspyr Isles), formada por una docena de islas flotantes, por lo cual solo podremos llegar a ellas con montura voladora o con un "Druid Ring". La zona es de nivel 95, por lo que aunque puedes acceder a ella desde el 85 no lo recomendamos si no queréis morir infinidad de veces.

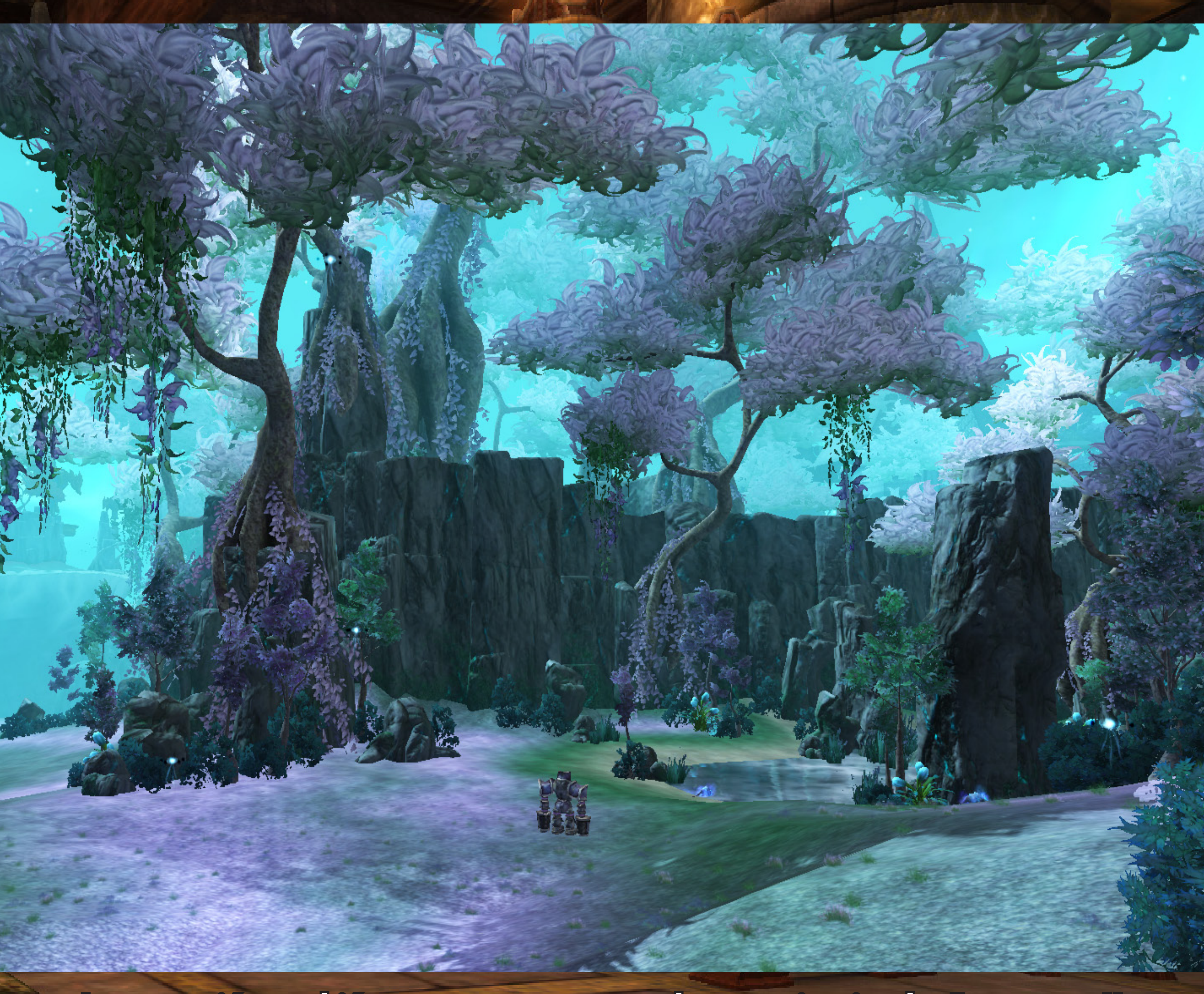
En este nuevo territorio tendremos acceso a 9 nuevas mazmorras, incluyendo la que permite usar monturas voladoras, así como multitud de nuevas quest, tanto de la aventura como de profesiones y coleccionables.

EVERQUEST II EARS OF VEESHAN

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ROL

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ



La expansión también trae una nueva clase, el Channeler. Esta clase es una mezcla entre domador, arquero y sacerdote. Portando una ballesta como arma puede invocar un gólem y realizar hechizos de curación y de escudo.

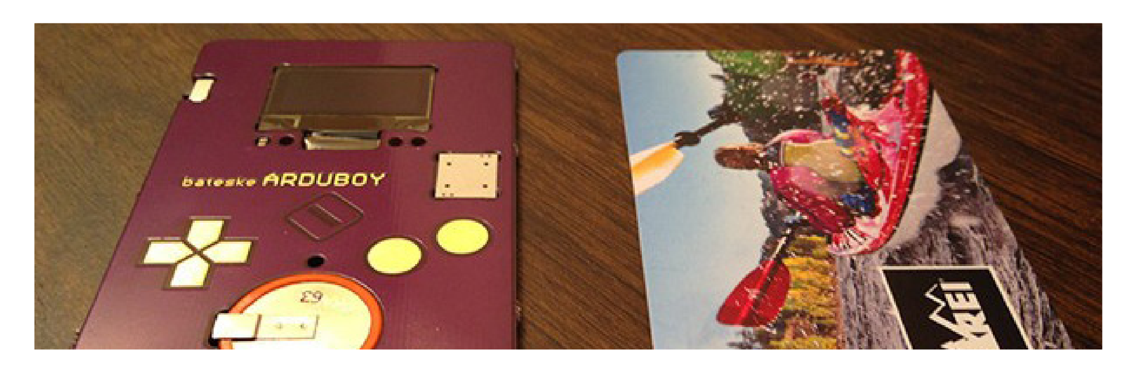
Además se ha incrementado el límite de los AAs (Alternative Advancements). Para el que no lo sepan, los AAs son un sistema alternativo de experiencia de Everquest II (EQ2), que dan acceso a unas habilidades especiales, y que en el caso de Tears of Veeshan se han añadido con temática de dragones.

También se han añadido nuevas habilidades de profesiones, así como nuevos objetos basados en la flexibilidad, coleccionables y un nuevo nivel de objetos PVP

CURIOSIDADES

LAS MEJORES TARJETAS DE VISITA

Cada día es más importante nuestra presentación de manera que nos conozcan y nos recuerden, y para hecho tener un buen portfolio, una web donde contemos quien somos o una tarjeta de visita original ayudará bastante. Os presentamos esta tarjeta que ha creado un señor que no solo quiere que lo recordemos, sino que nos entretengamos, y ¿Cómo? Muy fácil, o al menos así suena, jugando al tetris con su tarjeta de visita. No es una tarjeta excesivamente gorda ya que no llega a los 2 centímetros de grosor y durara más o menos 10 horas. ¿Te animas a crear una mejor?



UN RELOJ DE LO MÁS RETRO

Original sin duda es, pero cómodo no estoy seguro. Si tu idea es tener un reloj distinto y que todo el mundo se pare para pedirte la hora esta es la mejor opción. Que no os engañe su diseño porque realmente es un reloj y solo nos dará la hora aunque podemos manejar las manivelas con el joystick y genera un molón sonido con el botón que lleva incorporado. El reloj lo podréis comprar en Thinkgeek.com por poco menos de 50 euros.

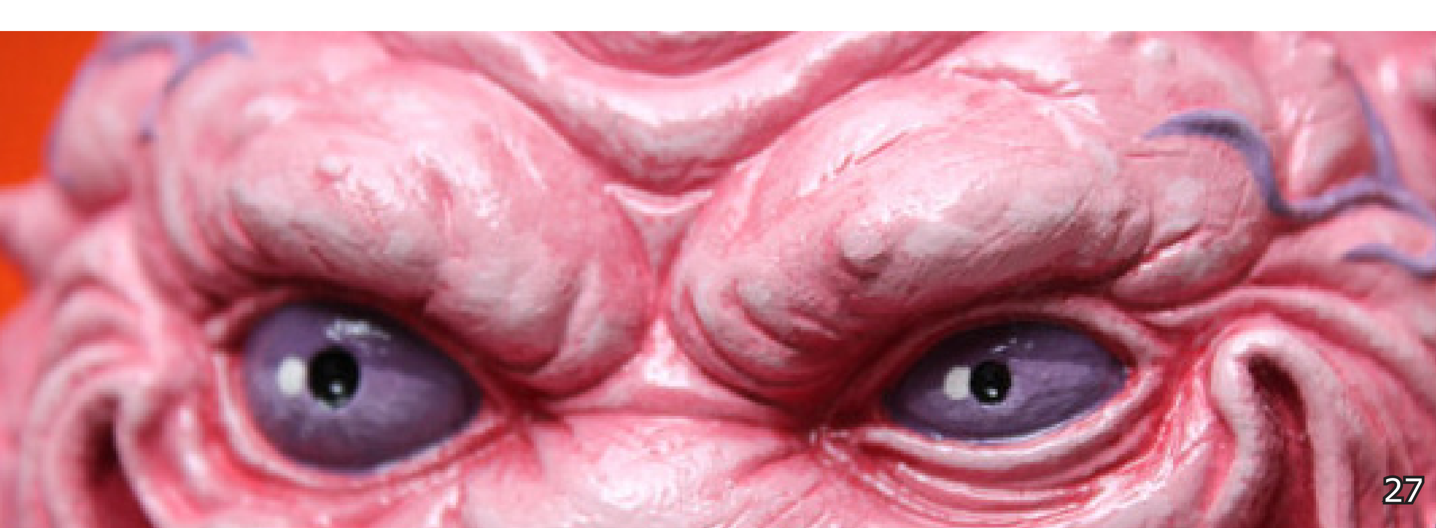


HEBILLA DEL RECUERDO



Creo que sobran las palabras al verlo. No hace falta que os diga de que famosa serie está cogido el diseño, de las Tortugas Ninjas. Para mi gusto es un poco grande y demasiado… llamativo pero en cuestión de gustos… El precio también es bastante excesivo, por lo que no se si conseguirá venderlo a ese precio ya que alcanza casi los 190 euros, aunque si os animáis a comprar la que hay disponible aquí os dejamos el link

http://www.etsy.com/ca/listing/167595383/krang-from-tmnt-oversized-belt-buckle



QUITA EL POLVO A TUS CARTUCHOS ANTIGUOS



Ha llegado un gran invento. Una consola con la que podremos usar nuestros cartuchos, aquellos que año tras año acumulan más polvo en la estantería y que nunca encontramos el momento para montar la vieja consola para jugarlos. Ahora con esta Super Retro Trio podemos jugar en la misma consola a juegos de Mega Drive, Super Ninguno y Nintendo. El nombre de la consola es Super Retro Trio y aunque ya queda poco para que salga a la venta desgraciadamente no podemos comprarla. La página oficial es http://www.innexinc.com/ y el precio es bastante asequible para el uso que nos va a dar, 70 dólares. Contará con mandos propios aunque será compatible con los de las consolas que ya tenemos. Lo malo es que de momento no funcionará con juegos PAL pero es cuestión de ver el éxito que tenga en Estados Unidos para que decidan traerla a Europa.



PROTEGE TUS HUEVOS



No seamos mal pensados que estamos hablando de huevos de gallina. La utilidad de este elemento no es nueva pero si es original, seguramente a más de uno le dé más ganas de comer huevos cocidos una vez encontrado este original accesorio que además no llega a los 14 dólares y que podréis comprar en la siguiente dirección:

http://www.animicausa.com/shop/Kitchen-and-Tabletop/Arthur-Egg-Cup/tpflypage.tpl.html





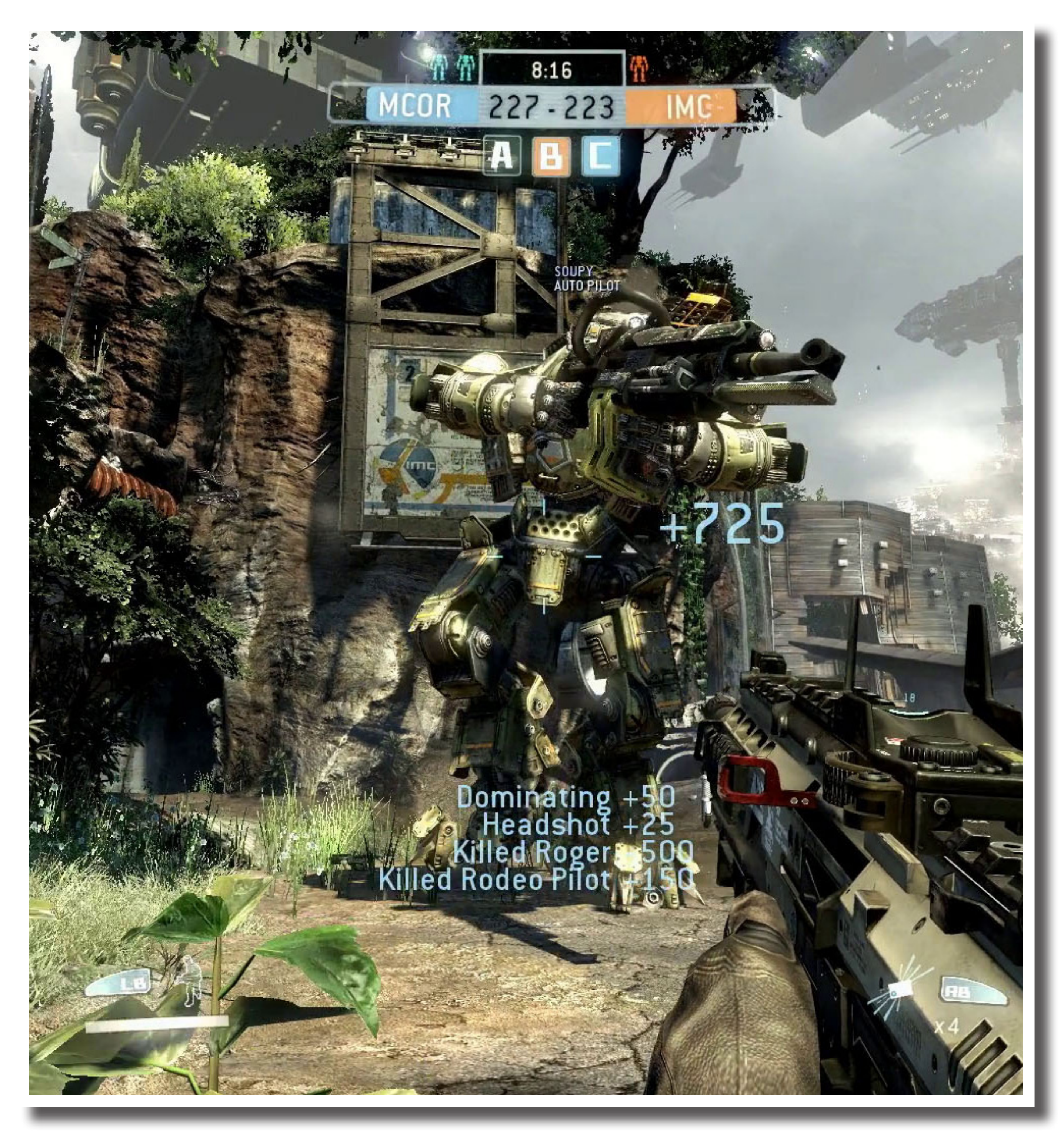
FÁCIL DE JUGAR DIFÍCIL DE DOMINAR

De la mano de Respawn Entertainment nos llega Titanfall, un juego de acción frenética en partidas de 6vs6

En un futuro el hombre se lanzará a la conquista del espacio, y como no puede ser diferente esto acabará en guerras por el territorio y los recursos. Muchas generaciones de humanos viven en los confines más remotos del espacio explorado. A esta vasta región se la conoce como La Frontera. Contiene numerosos sistemas solares notorios y deshabitados, pero muchos otros mundos aún no se han explorado.

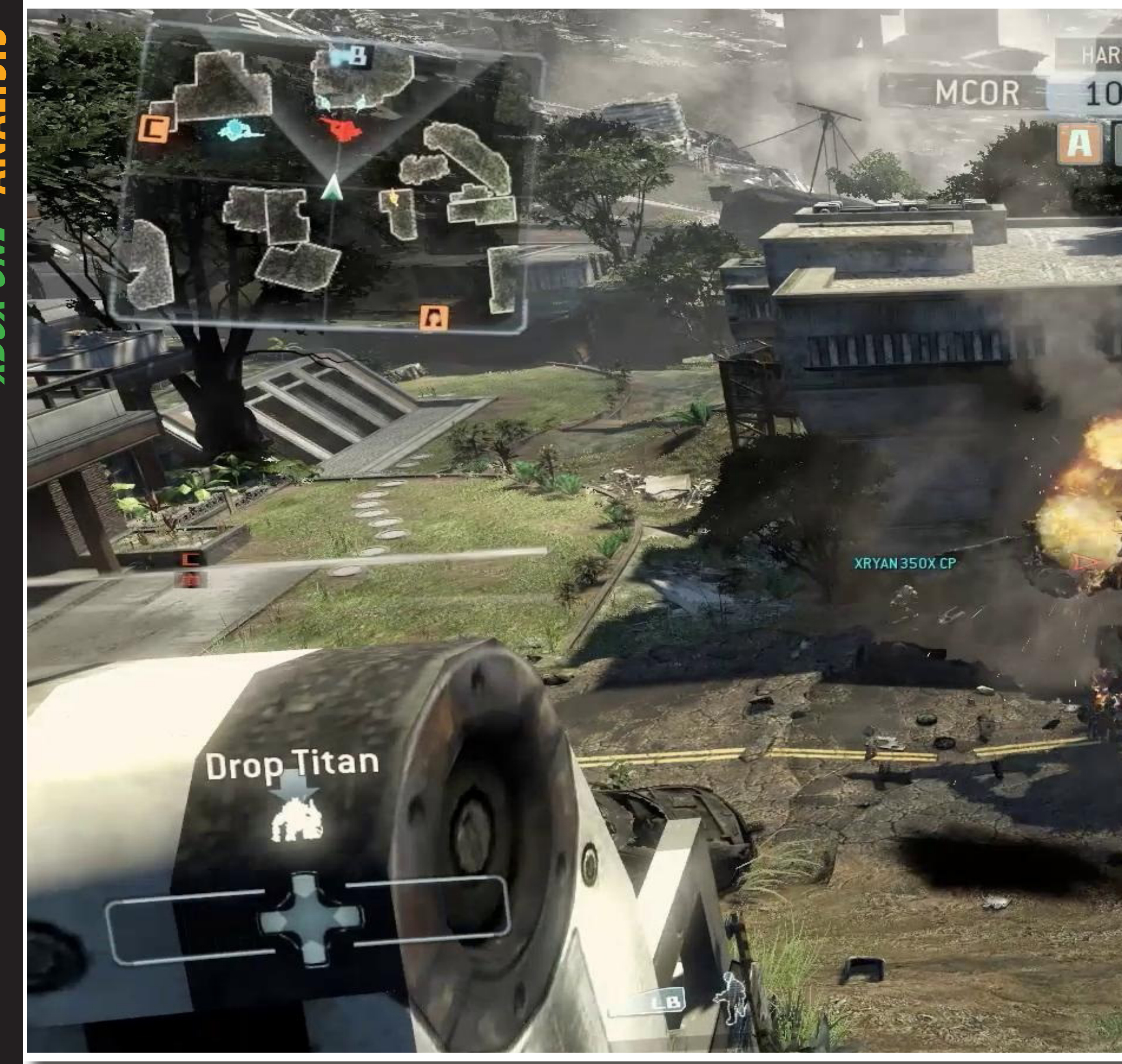
Titanfall es ni más ni menos que un juego PvP, tanto la campaña como los modos de juegos clásicos son siempre enfrentamientos entre jugadores. Además no aporta nada al género propiamente dicho, así que, ¿por qué atrae a tanta gente? La respuesta es a la vez sencilla y compleja.

Si bien es cierto esto, lo novedoso que trae este juego es como se ha combinado para formar una nueva clase de shooter PvP. Nos encontramos ante un juego frenético en el que un par de se-



gundos que te quedes parado es casi muerte asegurada. Debes estar constantemente en movimiento corriendo por las paredes, entrando en los edificios para cumplir los objetivos de la misión.

Pero no ocurre como en otros shooters que si te acabas de comprar el juego que ya lleva un tiempo en el mercado y entras a una partida estas vendido por las grandes diferencias que hay entre tú y el resto de jugadores debido al equipamiento. En TitanFall, si bien tienes equipamiento que se desbloquea, este no ofrece una gran ventaja a los jugadores. Donde de verdad se nota la diferencia es en lo buen jugador que seas.



Además no se trata de un juego donde te ves frustrado en las partidas, pues aunque no consigas hacer casi nada, siempre verás tu esfuerzo recompensado en la experiencia que recibas al final de la partida, porque en TitanFall todas las acciones cuentan y recibes tu justa recompensa.

Otra de las cosas que lo hacen destacar es la jugabilidad, tanto a pie como subido en tu titán, ya que todo está equilibrado al máximo para no otorgar la ventaja a nadie, y por tanto encontrarte con alguien montado en un titán y que tú vayas a pie no quiere decir que estés muerto. Como he dicho antes, todo dependerá de la habilidad de los dos jugadores y perfectamente puede ser que el jugador a pie derrote al titán y a su piloto o viceversa.
La siguiente característica de este juego que marca una diferencia son los mapas, que al ser de tamaño medio propician partidas rápidas. Se acabó eso de que te tires media hora dando



vueltas por el mapa sin ver ni un alma o por el contrario mapas tan pequeños que en un minuto se haya acabado el juego. Aquí los mapas están diseñados para hacer el mejor uso de ellos, tanto que si eres habilidoso en algunos puedes cruzarlos de extremo a extremo sin tocar el suelo haciendo parkour. Los pilotos todos tendrán las mismas habilidades. Al principio solo habrá tres opciones a elegir que se diferenciarán en el aspecto y en el armamento que lleven , pero a medida que subamos niveles desbloquearemos personalizaciones y nuevas armas y nuevas habilidades. Cada piloto contará con un arma principal, una secundaria, un arma antititán y explosivos.

Los titanes por el contrario solo contarán con un arma principal. De la misma forma ocurre con los titanes. En principio solo tendremos un titán disponible pero a medida que subamos de nivel desbloquearemos otros 2, así como personalizables y también armamentos y habilidades.

TitanFall también tiene un sistema de retos clásicos, desde el mata a tantos enemigos con esta arma hasta recorre x distancia haciendo parkour. Cuando los completemos algunos nos darán experiencia para subir de nivel, pero otros además nos darán cartas que nos otorgarán algunas ventajas durante la partida, al menos hasta que muramos. De estas cartas solo podremos usar 3 por partida y solo las podremos activar al inicio de las rondas o en el breve periodo de espera para reaparecer tras morir.

Los modos de juego que podemos encontrar en Titanfall son bastante clásicos, pero le han dado sus toques personales a cada uno.

Si nunca has jugado a Titanfall en modo Clásico, las partidas de desgaste son el lugar donde empezar. Elimina a cualquier miembro del equipo enemigo para conseguir puntos de desgaste. Esto incluye soldados, espectros, pilotos, titanes y transportes enemigos. Gana el primer equipo en lograr la puntuación objetivo o aquel que acumula más puntos al acabarse el tiempo.

En Último titán en pie, todos empiezan a los mandos de un titán. Tu equipo debe eliminar todos los titanes o pilotos del equipo enemigo para ganar. Este modo se disputa por rondas: el mejor equipo a cinco rondas gana la partida. Durante cada ronda no se reaparece y no hay titanes de repuesto hasta que comienza la siguiente.

En Dominio de fortines captura y conserva los tres fortines del mapa para tu equipo para conseguir puntos. Cuantos más fortines controles, más rápido lograrás la victoria. Si hay enemigos cerca de un fortín, deberás buscarlos y eliminarlos antes de poder capturarlo o neutralizarlo.

En captura la bandera es el juego clásico con el añadido de los titanes, cuando consigas sacarlos claro.

En Cazapilotos ¡Caza o serás tú el cazado! Elimina a los pilotos del equipo enemigo para lograr la puntuación objetivo y ganar. Aunque en este modo eliminar soldados y espectros no suma puntos a la puntuación de tu equipo, te proporcionará reducciones de tiempo de construcción de titanes de repuesto y de tiempo de carga de la función del núcleo del titán.

PLATAFORMAS: PC, XBO, 360

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: RESPAWN ENTERTAINMENT

16
www.pegi.info

TITANFALL

HISTORIA	8.5	GRAFICOS	8.3
MUSICA	9.5	JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	10		

NOTA 9.1



REALIZADO POR JOSE MARIA GARCIA

PREPÁRATE PARA TITANFALL

CONCLUSIÓN

Sin duda alguna Titanfall será uno de los grandes juegos de este año, pues con todo lo dicho anteriormente y seguramente más cosas que me olvido, lo hacen un gran juego que todo el mundo debería tener.



LAS SOMBRAS SERÁN TUS ALIADAS

Dirige a Garrett, un experto ladrón que al ver su ciudad amenaza saldrá de las sombras para cambiar su destino, un destino que no tendrán la gente más pobre, hundida en la pobreza y devastada por la enfermedades, viviendo a la sombre de los ricos

Garrett, el experto ladrón, abandona las sombras para adentrarse en la Ciudad. Mientras la milicia del Barón siembra el terror y la opresión, una misteriosa enfermedad azota las calles. Bajo las órdenes de Orion, la voz del pueblo, los ciudadanos se preparan para una sangrienta revolución. Al encontrarse en la cuerda floja entre la política y el pueblo, envuelto en una maraña de conflictos, Garrett solo puede fiarse de sus habilidades de ratero. Queda poco tiempo y el experto ladrón descubre un terrible secreto sobre su oscuro pasado que podría desmoronar su mundo. Con esta increíble presentación llegamos a Thief, un videojuego que nos llega de las manos de Eidos-Montréal, creadores de Deus Ex: Human Revolution (análisis CF16, versión más reciente Deus Ex: Human Revolution Directoc's Cut para WiiU análisis CF39).



DE LOS CREADORES DE DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Nuestro protagonista cuenta con un arsenal propio con el que ejecutar nuestros actos más vandálicos: El arco, para matar de manera sigilosa y a cierta distancia, pudiendo usar las flechas por separado para matar a los enemigos. Contaremos con flechas de varios tipos como flechas de fuego, o de agua ¿Por qué no apagar antorchas para que no nos vean? Será una alternativa esplendida para atravesar una zona que está vigilada. El gancho, será nuestro amigo a la hora de escalar cornisas y llegar a sitios inalcanzables. La porra, una forma de noquear a nuestro enemigo sin llegar a acabar con el pero lo justo para que no nos moleste durante un largo rato. En lo que respecta a la jugabilidad tenemos un juego de acción en primera persona. La principal misión en el juego será siempre estar escondidos y pasar desapercibidos por allá donde vayamos porque nuestro protagonista no es muy abierto a la posibilidad de arrebatar vidas, así que nuestra misión será conseguir objetivos sin matar. Tendremos



suficiente libertad a la hora de explorar escenarios y elegir varias rutas para conseguir nuestro fin; no siempre será una la posibilidad para avanzar ni siquiera dos, nosotros decidiremos hasta qué punto queremos arriesgar y de qué manera conseguir nuestro objetivo, siempre habrá diferentes formas de afrontar una misión. También tendremos misiones secundarias que nos propondrán durante los recorridos para conseguir valiosos botines, aunque el valor del botín es directamente proporcional a la dificultad de esta, una misión de conseguir un suculento botín supondrá una mayor vigilancia de él. El dinero que sacamos podemos usarlo para incluir mejoras a nuestros objetos, tanto armas como accesorios o comprar nuevas armas. Una porra será una buena opción para golpear a los enemigos o unas tenazas para cortar cables que nos interrumpan nuestro trabajo, o simplemente que nos ayuden a realizarlo mejor. Otra ayuda de la que dispondremos durante el juego es una visión especial que mostrará en azul todos los objetos con los que podremos interactuar. Será una buena opción cuando andemos un poco perdidos, cuando no encontremos algo o cuando queramos distinguir mejor a los enemigos cercanos. Para los que queráis disfrutar al máximo del juego lo mejor es no usarla e incluso recomendable quitar algunos de los parámetros que los que dispone Thief para que se nos haga más realista y sea un reto mayor.

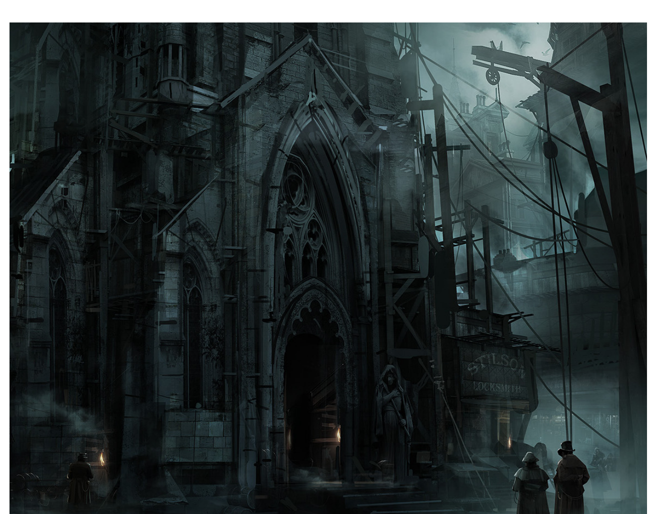


EXPLORA TODO LO QUE QUIERAS Y ROBA TODO CUANTO PUEDAS

A la hora de acabar con los enemigos, será importante el sitio a donde apuntemos. Como es de suponer un disparo a la cabeza es muerte, pero ¿qué pasa si disparamos a una pierna? Lo que pasará es que este enemigo no podrá correr detrás nuestra para pillarnos. Está es una buena opción para seguir con nuestra filosofía de no acabar con los enemigos pero si alejarnos de ellos. El apartado gráfico es muy bueno, el juego recrea a la perfección una ciudad lúgubre y sumida en la total pobreza, con un laberinto de calles plagadas de suciedad e inmundicia. El trabajo que han realizado en la ambientación y en la iluminación ha sido espectacular. Como comentario final deciros que Thief no es un Deus Ex ni tampoco Dishonored, aunque las comparaciones sean muchas este juego tiene su propia particularidad. Es cierto que se puede comparar en muchos aspectos pero no ha buscado parecerse a ninguno y efectivamente no lo es una copia.







PLATAFORMAS: PC, PS4, PS3, 360, XBO

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: EIDOS MONTREAL



NOTA 8.9

THIEF

HISTORIA	8.9	GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.8	JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	10		



REALIZADO POR ISA GARCIA

HAZ USO DE TUS HABILIDADES PARA NO SER VISTO

CONCLUSIÓN

Thief es un gran juego con encanto propio aunque sean muchas las comparativas que os encontrareis. La ambientación está muy lograda y la tensión estará presente durante todo el juego sin llegar nunca a desesperar. Usaremos todos los medios para no acabar con ninguno enemigo y conseguir nuestras metas. Y además totalmente traducido al castellano.



PEGA, APESTA, VOMITA, DA PATADAS EN LAS PELOTAS, TODO VALE EN ESTE JUEGO PARA CONSEGUIR

South Park, Rol,... parece una mezcla difícil de imaginar pero no os equivoquéis el juego cumple todas las expectativa que busca y te sorprenderá lo sorprendentemente bien que encaja todo

Ubisoft, South Park Digital Studios y Obsidian Entertainment han unido sus fuerzas para lanzar este peculiar juego. Un juego basado en una serie que es raro que no conozca alguien, con 17 temporadas ininterrumpidas sacando nuevos episodios y que han conseguido sobre todo adaptar a la perfección para que parezca que estamos dentro de la serie pero eso



sí, nosotros mandamos sobre nuestro protagonista, porque decidiremos como queremos que sea y en qué momento tienen que ocurrir las cosas.

Comienzas siendo el nuevo, el recién llegado a la ciudad donde su principal meta, al menos al llegar es hacer amigos e integrarnos en este nuevo pueblo. Cuando comienzas tu búsqueda, los niños de South Park están metidos en un juego de acción y rol por toda la ciudad, lanzando hechizos imaginarios y blandiendo espadas de mentira. Ellos saben claramente que es un juego pero rozaran el límite entre la ficción y la realidad. El mago Cartman, la Princesa Kenny, Paladín Butters, Montaraz Stan y El Elfo Judío Kyle serán algunos de nuestros amigos en la batalla, además necesitaremos hacer uso de sus habilidades fuera del combate para superar ciertos obstáculos, ¿Te imaginas a la princesa Kenny enseñando un pecho para llamar la atención del enemigo?



USA UNA DE LAS CUATRO CLASES QUE TIENES PARA ELEGIR: LUCHADOR, MAGO, LADRÓN O JUDÍO

Una vez vayamos descubriendo zonas del juego nos encontraremos con puntos donde podremos hacer uso del vehículo rápido para llegar a ellos desde otro conocido. Un rápido bólido que en un abrir y cerrar de ojos nos acerca de un punto de la ciudad a otro para que no perdamos tiempo, para ser correctos, más que un bólido es ¡Jimmy! con su silla de ruedas, pero es muy rápido, ya veréis.

Conseguiremos armas legendarias, objetos curiosos, ropas peculiares, todo para derrotar a nuestros enemigos ya sean vagabundos, mongolos, elfos o guardias de seguridad. Durante el primer combate, y toma de contacto del juego, perderemos el palo de Cartman, perdón, la Vara de la Verdad del gran hechicero de la lejana tierra de South Park, el gran amo y señor de todo, el Mago Cartman.

El hilo argumental parece sencillo y simplón, pero no os dejéis engañar por eso. Tendremos que superar numerosas pruebas, pelear con vagabundos, perseguir a niños perdidos, salvar a compañeros del duro castigo de la es-







cuela primaria, desvalijar casas (Serán números los objetos que encontremos que no valen para nada, solo para venderlos, pero eso sí, serán originales, graciosos, y cachondos. No os perdáis la descripción de ninguno), y muchas otras divertidas misiones. Muchísimas misiones secundarias que te harán patear la ciudad de South Park y sus alrededores de arriba abajo. Desde limpiar un sótano infectado de ratas, cazar al hombre-cerdo-lobo hasta encontrar a los pequeños de la guardería que estarán escondidos por todas partes.

Ya que es un juego de rol, contaremos con varias clases donde elegir: Luchador, mago, ladrón o judío.

Luchador, serás un gran guerrero, capaz de portar todo tipo de armas y armaduras, que podremos ir comprando en el Kastillo Kupa (Centro de operaciones de nuestro equipo, por si te pierdes, es el patio de la casa de Cartman).

Mago. Esta será tu clase si quieres hacer uso de la magia, y del poder que podrás alcanzar. El gran ataque con el que cuenta es Aliento de dragón, donde con un petardo quemaremos con chispas a los enemigos que nos encontremos.

Ladrón. Ataques traperos, siempre por la espalda para hacer el mayor daño posible sin ser vistos. Aturde, crea sangrados o atóntalos para que tu compañero acabe con ellos.

Judío. Hacer uso de otros elementos y grandes poderes será lo que te ayudará a ganar con esta clase. Lluvia de ranas o insectos voladores serán dos de las habilidades que podremos lanzar contra los adversarios.

¿Cómo aumentamos nuestras habilidades? Muy fácil, entre otras será tener más amigos. Tendremos que encontrar, hablar, cumplir misiones o ser famosos para tener más amigos y así ganar puntos en mejoras que podremos desbloquear para darle más poder a nuestro personaje, aunque no estaremos solos en las batallas ya que contaremos con algunos amigos. Cuando te crees que has visto todo llega Cartman y te enseña a usar la magia. El Pedo del Dragón. Tiras pedos siempre es útil (siempre y cuando no se lo tires a nadie a las pelotas, son las reglas) y aprender a usar el Pedo del Dragón será útil y a la vez necesario para avanzar en la historia.

Combinaciones. Crear combinaciones puede marcar la diferencia entre ganar o perder, aunque si vamos surtidos de comida y eso será difícil perder una batalla. Las combinaciones serán buenas porque podemos fusionar mejoras de daño con subida o recarga de otras, por ejemplo, si tenemos un arma podemos añadirle una mejora de daño por fuego y a la vez coger una habilidad que nos dará PP cuando peguemos con un arma de fuego, luego estaremos haciendo daño extra y a la vez recargando para hacer un ataque especial. En ese apartado podremos dedicar todo el tiempo que queramos por las posibilidades serán finitas pero tú no llegarás a probarlas todas. No existe el personaje perfecto pero si podrás crear uno que sea muy bueno y que se ajuste perfectamente a tu modo de juego.


CONTROLAR EL PEDO DEL
DRAGÓN TE AYUDARÁ

GENERO: ROL | PLATAFORMAS: PS3, PC, 360
DISTRIBUIDORA: UBISOFT | DESARROLLADORA: OBSIDIAN ENTERTAINMENT



REALIZADO POR BIBI RUIZ

Una pequeña ayuda que seguramente os habrá dado u os dará problema es el apuntar. De primeras ves que hay objetos que brillan un poco pero no sabes cómo llegar a ellos, para eso usaremos un arma a distancia. Si jugáis en PlayStation 3 podréis tener pulsado L2 entonces mover el stick y disparar con R2 cuando tengáis apuntado vuestro objetivo. Os sonará a chorrada pero seguramente muchos si no lo supierais os empezaríais a meteros en foros para buscar.

En los gráficos no vamos a detallar demasiado porque solo hay dos opciones. Si has visto la serie alguna vez, el juego es lo mismo, han conseguido recrearla perfectamente, movimientos, escenarios, personajes, voces,… y si no has visto la serie te chocará posiblemente un poco al principio pero seguramente cuando lleves muy poco jugando te convencerá.

El juego llega completamente traducido al castellano, tanto audio como subtítulos y descripciones de todo lo que nos encontramos. Ha sido escrito, y ponen voces, los creadores de South Park, Matt Stone y Trey Parker.

CONCLUSIÓN

SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD es un juego muy completo, entretenido y divertidísimo. Además de rolear con todos los protagonistas de South Park te troncharás en cada momento con sus divertidas bromas. Cumple con todos los requisitos de un juego de rol y además de una forma distinta y sin perder nada de la esencia de South Park

CREATIVE FUTURE

LOS GANADORES DEL CONCURSO ULTIMO SORTEO 4º ANIVERSARIO



JORGE SOLER (FACEBOOK)
BATTLEFIELD 4 (PLAYSTATION 3)

MARTINA ALO (BLOG)
BATTLEFIELD 4 (PLAYSTATION 3)

SONIA FLORECILLA (TWITTER)
BATTLEFIELD 4 (PLAYSTATION 3)



PLANTA O ZOMBIE... ESA ES LA CUESTIÓN

Llega un shooter mucho más divertido. Una forma distinta de disfrutar de ese juego que inicialmente llego a móvil y que a día de hoy tantos corazones ha conquistado: Plantas Vs Zombies

El juego trae la esencia del anterior o anteriores, porque hace unos meses vinos como salió la segunda parte de Plantas vs Zombies pero con un cambio total en la jugabilidad. Este juego no es una segunda parte del anterior, ni tampoco es el primero con otro tipo de jugabilidad, que es lo que muchos pueden pensar al ver el título. Es un nuevo juego donde, si hemos jugado a los anteriores, nos resultará muy familiar, ya que los personajes tanto por el bando de las plantas como por el de los zombies ya los conocemos.

Lo bueno, y la gran diferencia en la forma de ver los personajes es que además del salto a la tercera dimensión,

ahora podemos customizarlos para que tengamos unos personajes únicos y originales, o más bien llamativos, porque nos reiremos un montón viendo los diseños de otra personas con accesorios tan extravagantes como una planta con gafas de sol, un cactus mitad hielo o una planta carnívora con cresta.

El juego cuenta básicamente con dos modos: Operaciones de Jardín y el multijugador.

En el primer modo, las operaciones de jardín, nuestra misión será defender el jardín de oleadas de zombies furiosos. Estos zombies serán controlados por la IA y además de ir aumentando la dificulta con cada oleada, en alguna veremos que los enemigos se eligen al azar, por lo que no siempre nos atacarán los mismo zombies. Algunos incluso llegarán a ser específicamente de un tipo de zombie, como el zombie de las nieves en la cual





CADA PERSONAJE TIENE SUS NIVELES INDEPENDIENTES

lo pasaremos realmente mal, pero si somos precavidos y buenos jugando con nuestras armas ganaremos. Podremos jugar hasta con 3 jugadores más, que además lo recomiendo, porque jugador solo o con una persona es difícil, al menos las últimas oleadas. También al jugar con varias personas tenemos la ventaja de poder ser resucitados dentro de un tiempo determinado para continuar con la oleada, aunque si finalmente morimos pero alguno/os de nuestros compañeros acaban la oleada renaceremos al inicio de la siguiente. Durante cada oleada contaremos con unos segundos donde deberemos colocar plantas en los maceteros vacíos para así tener algo más de ayuda durante el juego, aunque para ello tendremos que tener plantas en nuestro inventario que ya os contaré como conseguirlas. Se hace bastante entretenido la verdad y en este modo de juego siempre está el 'pique' de quien mata más zombies.

Nos vamos al modo multijugador. Esta cuenta con varias opciones para elegir aunque algunas son repetidas pero sin tantas 'flores' para que este todo más claro y juguemos todos por igual. Los diferentes modos con los que contamos son:



Felpudo. **Es un buen modo para comenzar porque cuanto peor lo hagas más salud tendrás cuando renazcas. Lo bueno es que no se podrás usar personajes especiales ni personalizados, así podemos aprender estando todos en las misma condiciones.**

Derrotar por equipos. **Plantas contras zombies ¿Necesitas más explicaciones? El que llegue a 50 gana.**

Jardines y cementerios. **Sin mejoras, ni nada personalizado. Otro buen modo para estar en igualdad de condiciones.**

Jardines y cementerios clásico. **Pasa lo mismo que el anterior modo, jugaremos con los personajes que conocíamos de Plantas contras Zombies (PvZ)**

Modo mezclado. **Este modo mezcla los dos anterior, los zombies querrán crear su cementerio en tu fértil jardín y las plantas tendrá que evitarlo.**

El modo multijugador será de lo más divertido aunque a veces te enfadaras cuando te matan y ves durante unos segundos el aspecto de quien te ha matado ¿Un girasol me ha dado por pelo? La búsqueda de partidas es bastante rápida y no he experimentado problemas de lag. Contamos con partidas muy grandes donde competimos 12 contra 12. Las pantallas con las que contaremos en el juego son muy varias pasando por escenarios donde la forma de jugar es distinta por cada uno aunque todos cuentan con una zona central en la que seguramente sea donde más enemigos o amigos os encontraréis. Los mapas son: Sharkbite, Puerto Scallywag, Vivero, Pisos de las afueras y Terreno del Dr.Zombie.

Para mejorar los personajes tendremos que ir subiéndolos de nivel consiguiendo ciertos retos que se plantean. En cada nivel del personaje tendremos varios retos como matar con x arma, matar desde un altura distinta, usar una habilidad una serie de veces, etc... y además cada personaje tendrá sus propios retos y por tanto su propio nivel. Comenzaremos con las siguientes plantas: Lanzaguisantes, planta carnívora, girasol y cactus; y por el bando de los zombies: soldado, ingeniero, científico, all-star. Aunque parecerán pocos, son muchos más porque podemos cambiar apariencia, habilidades, y gestos pero para ello tenemos que subirlos de nivel o comprar cartas y tener suerte.



Llegamos a la tienda de pegatinas. En este sitio compraremos nuevos sobres con monedas PvZ para tener más personalizaciones, mejoras y personajes nuevos. Los sobre que tenedremos para elegir son:

Sobre de macetas. **Que te darán nuevas macetas para usar en las batallas.**

Sobre Supergenial. **Para conseguir nuevos artículos de personalización y consumibles, de entre los cuales habrá un artículo poco común.**

Sobre loco. **También contiene artículos de personalización y consumibles pero también incluye un artículo raro y muchas posibilidades de una pieza de personaje super rara.**

Sobre Super Premium. **Ttienes más artículos que las anteriores, 9, posibilidad de artículos de personajes, mejorar de armas y por lo menos un artículo super raro además de posibilidad de una nueva pieza super rara.**

Sobre planticreible. **Estos serán solo artículos para plantas, y cuenta con la posibilidad de contener una pieza de personaje, una mejora de arma y al menos un artículo super raro.**

Sobre del Dr. Zombi vengativo. **Este será igual que el anterior pero solo para zombies.**

Y finalmente el Sobre de Personajes Espectaculares. **Como es de suponer es el más caro pero es el mejor, solo tiene 5 artículos pero alguno de ellos desbloqueara un personaje raro o super raro.**

PLATAFORMAS: PC, XBO, 360

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: POPCAP GAMES



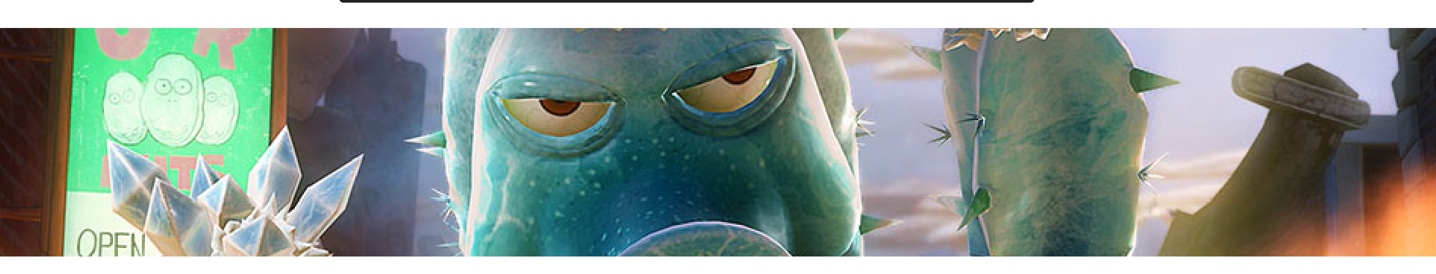
PLANTAS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE

TRAYECTORIA	7.7
GRAFICOS	8.1
MUSICA	6.8
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	10

NOTA 7.9



REALIZADO POR BIBI RUIZ



El precio de estos oscila entre 1000 PvZ y 40000 PvZ. En cada partida que juguemos obtendremos como mínimo 2000 puntos por lo que jugamos un rato conseguiremos uno o dos sobres de los más interesantes. Aunque si queréis completar el álbum completo si tendréis que dedicarle un rato más largo.

Para finalizar os voy a comentar el álbum de pegatinas. Este contiene tus estadísticas, desde los zombies/plantas derrotadas hasta las veces que has caído en combate, pasando por las veces mordisqueado, tu precisión e incluso las monedas que has obtenido por minuto. También veremos cómo van nuestras plantas, cuales tenemos a medio conseguir, cuales están completas, que mejorar hemos obtenido de cada una, desafíos completados y muchas más información que te ayudará a ver cómo estás evolucionando en el juego.

CONCLUSIÓN

Plantas vs Zombies Garden Warfare es un juego original, entretenido y muy divertido. Tanto para amantes de la saga como los que no la han probado se divertirán. Además de ser un juego de horas ilimitadas, por ser multijugador en su totalidad, tiene el aliciente de los desafíos y la ganas de conseguir toda la colección de plantas y de zombies.



CONTINUA LA SAGA Y DISFRUTA DE LAS MEJORAS INCORPORADAS

Escha y Logy serán los protagonistas de nuestro juego y tu elección de usar uno y otro influirá en el desarrollo y la perspectiva de la historia.... Un encantador cuento o una vertiente más oscura... tú tienes la elección

El mundo se ha sumido en el crepúsculo y lentamente se aproxima a su fin. Dentro de este mundo, en los límites occidentales de la "Land of Dusk", había una nación que prosperó gracias a la utilización de la alquimia. Allí para sobrevivir a la llegada de un eventual "Crepúsculo Final", los más devotos emplearon sus esfuerzos para redescubrir y recrear las perdidas tecnologías de la alquimia. Redescubierta esta tecnología del pasado se reproducía en las instalaciones de investigación de alquimia de la ciudad conocidas como la "Central", donde las investigaciones se circunscribían a cómo detener el avance del ocaso. Uno de los héroes es un joven que investigó la alquimia en la Central, el otro, una chica que vive en una pequeña ciudad fronteriza. El nombre de ella es Escha. En el camino hacia la utilización de su conocimien-



to de la antigua alquimia para ayudar a otros, fue trasladada al Departamento de Desarrollo. El nombre del joven es Logy. Tras haber aprendido las más novedosas técnicas de alquimia en la Central, pidió su traslado a su ciudad casi deshabitada para utilizar sus habilidades y allí se encuentra con Escha cuando es trasladado al mismo lugar. Ambos hacen la promesa de usar su alquimia en conjunto y hacer que tenga éxito el Departamento de Desarrollo.

Después de este fragmento de historia comenzaremos con lo que nos depara en el juego. Algunos de los personajes jugables además de nuestros dos protagonistas serán Lucille Ernella, Awin Sidelet, Linca o Katla Larchica. El mundo lo recorreremos mediante un mapa en el que iremos por zonas donde podremos entrar donde queramos para luchar con enemigos o encontrar objetos de misión o para hacer pociones de alquimia. El juego contará con diversas misiones secundarias que serán entretenidas de hacer y que nos darán más tiempo de juego. Si habéis jugado a otros juegos de la saga veréis que se parece bastante y que nos encontraremos dentro de la misma salsa. La variedad de las misiones serán diversas como buscar gente u objetos o crear nuevas pociones con lo que iremos ganando dinero y puntos para mejorar nuestro personaje.



En la jugabilidad, si ya conocéis la serie Atelier estaréis acostumbrados a que solo podamos estar tres compañeros en una batalla, pero ahora eso ha cambiado y podremos contar con hasta seis, lo que como es de imaginar nos dará muchas posibilidades nuevas de juego y una gran ayuda a la hora de luchar. Por ejemplo, podemos usar algunos para defender a otros compañeros durante la batalla ya sea porque estos son más valiosos y cuentan con ataques más certeros o simplemente por que estén más escasos de vida y necesiten una ayudar para aguantar lo que se les viene encima. El sistema de combate es por turnos, algo a lo que recientemente están volviendo algunos juegos de rol. Tendremos momentos de ataque pero en el momento de recibir un ataque podremos bloquear con otro compañero o simplemente dejar que nos peguen. No pegaremos primero nosotros con todos los personajes y luego ellos, o viceversa, sino que se irán entremezclando los ataques para que durante una vuelta peguemos todo pero de un modo aleatorio. Durante estas batallas además de ataques físicos contaremos con poder usar las pociones que vayamos creando con



EXPLORA EL MUNDO EN BUSCA DE MATERIAL PARA TUS POCIONES

alquimia y aquí posiblemente es donde se note la gran diferencia de equilibrar la balanza a nuestro favor o en contra. El entorno gráfico es muy bueno con muchos detalles y unos detallados personajes pero es cierto que el punto fuerte no es este apartado ya que los escenarios no cuentan con profundidad, las batallas se salen de contexto y tanto el mapa como el recorrido por el mundo se queda un poco flojo ya que mientras nos movemos por el escenario está todo muy apagado. A favor si hay que decir que los personajes cuentan con muchas expresiones faciales y eso os gustará porque el juego está cargado de conversaciones que os irán ayudando a entender la historia y a conocer más a la gente que vive en él.

GENERO: ROL | PLATAFORMAS: PS3

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: TECMO KOEI



REALIZADO POR CARMEN RUIZ

La banda sonora es simplemente muy buena. El juego cuenta con muchas grandes canciones como Milk Iro no Touge o Sweet Reward, de buenos compositores como Yu Shimoda, Hayato Asano o Hideyuki Kinoshita. Por último la traducción. El juego viene íntegramente en audio japonés o inglés y con la única opción de incluir unos subtítulos en inglés por lo que si no eres ágil con el idioma no será tu juego, aunque al menos se irá congelando la imagen con cada párrafo para que nos dé tiempo a leerlo sin problemas. Una pena que no podamos disfrutar de este juego en castellano.



CONCLUSIÓN

Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky es un juego para seguidores de esta saga o jugones que les guste los juegos japonés ya que está flojo en la profundidad de los escenarios, unos combates algo monótonos y no nos llega en castellano. Por otro lado los personajes cuentan con un gran toque artístico, una historia entretenida y una música espectacular.


¿HAS VISTO LAS MAQUINAS DE MATAMARCIANOS.ES?



13 DÍAS ES LO ÚNICO QUE NOS QUEDA Y EL FINAL ES INEVITABLE

Lightning ha despertado para ver un espectacular mundo pero que tiene los días contados. Como sierva del altísimo y con una misión primordial, debe salvar todas las almas que pueda de la gente que inunda este condenado mundo para crear uno nuevo

El mundo de Nova Chrysalia se sumerge poco a poco en un mar de caos, y en 13 días no quedará nada. Este nuevo mundo está conformado por cuatro islas rodeadas por el Océano del Caos y suspendido sobre un inmenso vacío. Aunque el planeta está condenado, todavía queda esperanza para sus habitantes. Tras cinco siglos en un estado de cristalización, nues-

tra heroína acaba de despertarse: una guerrera legendaria con la misión divina de salvar las almas de la humanidad. Su nombre es... Lightning. Al haber sido bendecida con una fuerza increíble y un arsenal de armas nuevas, tiene todo lo que necesita para la batalla que se avecina. Todo salvo tiempo....

De la mano de Square-Enix nos llega un nuevo título de su saga más exitosa: Lightning Returns: Final Fantasy XIII, tercera entrega dentro del universo de la treceava entrega. No obstante no es una secuela directa de Final Fantasy XIII-2 como este lo fue de Final Fantasy XIII sino que pertenece a una compilación conocida como Fabula Nova Crystallis ("La nueva fábula de los cristales" según la página oficial de Square-Enix) que engloba a Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2, Final Fantasy XV, Final Fantasy Type-0 y este Lightning Returns.

Con esta premisa comienza nuestra aventura. Lo que más sorprende, obviamente, es que tenemos la presión de un tiempo determinado para tener éxito, siempre presente en nuestra pantalla con el icono de un reloj. Esos trece días pueden suponer una carga de apremiante emergencia para el jugador pero no os preocupéis pues podremos disponer de más tiempo e incluso de menos, todo ello depende de las decisiones que tomemos y de las tareas que finalicemos.





UN SISTEMA DE COMBATE RENOVADO

El juego también cuenta con un ciclo día/noche que también interfiere en el mundo. Así por el día las calles estarán abarrotadas de gente y por la noche se llenarán de enemigos con los que combatir. Al menos durante el combate el tiempo del reloj se detiene y no perderemos horas aunque como sabéis, en Final Fantasy las batallas siempre tienen un tiempo limitado porque los enemigos no nos dejarán que respiremos ni un segundo. Para que podáis hacer una comparativa, un día sin batallas y sin paradas de tiempo sería equivalente a una hora real, por lo que posiblemente se os vayan en realidad de 2 a 3 horas por día… ¿vais haciendo cuenta de que duración puede tener el juego?

Jugabilidad. El sistema combate va por arquetipos, donde los ataques harán que nuestra heroína cambie de traje y el nombre del arquetipo de batalla, el cual será una combinación de ataques que previamente nosotros habremos elegido. Algunos de los que se pueden crear son Sinfonía de la noche, Rosa Purpura y Providencia. Cada uno de ellos







contará con su propia barra BTC, aunque la VIT será compartida por los tres. Cada uno cuenta con 4 ataques, uno por botón para comodidad del jugador. Además podremos tener varios arquetipos guardados de reserva para ir usándolos sin tener que estar creándolos en cada batalla, aunque si tendremos que asignarlo a Lightning antes de comenzar. Dentro de cada uno podremos o mejor dicho, tendremos que elegir varias cosas: atuendo, arma, escudo, accesorios, un ornamento y habilidades. Todo ello hace que aumentemos tanto la defensa, el ataque, la VIt y la resistencia a ciertos elementos, y sobre todo que escojamos lo que más se asocia al arquetipo que hemos escogido, no tiene sentido que creemos uno de ataques físicos y usemos un escudo que nos aumenta el daño con magia y no el físico. A la hora de los enfrentamientos, Lightning se moverá, o podremos moverla, libremente por el escenario, algo que no podíamos antes y será una ventaja cambiar entre arquetipos y que cada uno tenga su barra de ataque por lo que iremos gastado uno y cambiaremos de arquetipo para seguir golpeando mientras este se recarga. Es un nuevo sistema de combate que nos recuerda bastante al de esta pequeña saga de tres juegos pero mejoras que dan más atractivo a la hora de combatir.



Habilidades. Como siempre contamos con muchas ya conocidas y sobre todos las específicas de cada elemento, por supuesto, también podremos mejorarlas y esto hará que nuestros ataques sean más efectivos en batalla. Para ello tendremos que encontrar a la persona indicada que nos ayude a unir dos habilidades iguales y así sacar una mejor, pero en este sentido el mapa ayuda mucho porque si hemos pasado por al lado de este PNJ ya lo veremos en el mapa con su particular logotipo.

Dones divinos. Ser sierva de Dios tiene que tener su ventaja ¿no? Contamos con varios dones que podremos usar en cualquier momento, aunque dependeremos de los PG actuales de los que dispongamos. Uno de los dones que nos será muy útil es el de Cronoestasis que parará el tiempo aunque no la vida de la gente del mundo, lo que nos vendrá muy bien para ganar unas horas porque como ya sabemos el fin del mundo llegará en 13 días. Otros dones son Teleportación, que también lo usaremos mucho para no estar usando tanto ferrocarril, Discronía, Escapatoria y Cura++.

Las misiones serán de tres tipos: etapas de la historia, que serán las misiones principales y necesarias para completar el juego. Redentor de almas, con



las cuales salvaremos almas de gente para llevarlas al nuevo mundo y con lo que ganaremos más días para que acabe el mundo, porque si no lo hacemos bien el mundo no durará ni 13 días. Y tablón de ruegos, que serán misiones de conseguir objetos, donde siguiendo el argumento y jugando normalmente iremos completando estos desafíos.

Un detalle muy bueno, es que nuestra protagonista tendrá un armario repleto de atuendos. En este tercer juego de la saga FF13 nos encontramos con que podremos vestir a nuestra protagonista con docenas de indumentarias distintas, donde unas cosas afectarán a las habilidades y otras no. Los accesorios que no afectan a las habilidades son los ornamentos donde contaremos con gorras, collares, gafas, pamelas y un sinfín de cosas más. Lightning Returns: Final Fantasy XIII presenta un mundo endiabladamente bello llevándonos desde el desierto a la jungla pasando por montañas y ciudades. Si algo se caracteriza Final Fantasy es por su belleza y aún más por su nivel de detalle (solo hay que ver, por ejemplo, los detalles de la ropa o el pelo de Lightning).

Como siempre contaremos con una extensa base de datos donde contaremos con la explicación de cómo

usar todas las armas de las que disponemos, un historial de nuestras batallas, al menos con los personajes destacables y por supuesto una base de datos de criaturas que será crucial para luchar contra ellas. Para los que no hayáis jugado a otros juegos antes os podemos decir que con cada batalla aprenderemos de otras criaturas, descubriremos sus puntos débiles, y sus puntos fuertes para de esta manera atacarles siempre con lo que más daño les pueda causar o subir la barra de aturdimiento más rápido para hacerles mucho daño en poco tiempo.

La BSO como siempre, en todos los juegos de la saga Final Fantasy, impresionante, viene a manos de los compositores Masashi Hamauzu, Naoshi Mizuta y Mitsuto Suzuki, que habían ya trabajado en la respetada banda sonora del anterior título FINAL FANTASY XIII-2. Para los más curiosos la música del tráiler, compuesta por Masashi Mamauzu, se titula “Crimson Blitz”.

Como contenido descargable el juego ya cuenta con numerosas opciones, muchos trajes para vestir a nuestra guapa protagonista en los que destacan, los trajes de Yuna (FFX y FFX-2), Lara Croft (Si, del ultimo Tomb Raider), Reina moguri, Furinkazan, Aeris (FFVII) y como el menos sexy tenemos el traje de Cloud (FFVII).



GENERO: ACCION/ROL

PLATAFORMA: PS3, 360

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.5
MUSICA	9.6
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	5.3

NOTA 8.9



REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

Lightning Returns: Final Fantasy XIII se ha modelado sobre los anteriores juegos para perfilar los fallos que se criticaron e ir manteniendo la esencia de la saga. Una durabilidad bastante interesante. Como siempre más que destacable en los apartados gráficos y sonoros. Y un nuevo sistema de combate que ahora si os gustará más.



¿Alguna vez has pensando cómo sería formar parte de un libro en el que tus acciones contarán de verdad? Pues en El Bosque Tenebroso(un clásico de Ian Livingstone) esto es posible, desarrollado por Tin Man Games y traducido al español por Dark Game.

Este título nos ofrece una experiencia llamada "Gamebook" o "Librojuego" en el que nos irán narrando una historia. En diferentes puntos del argumento que vamos leyendo nos aparecerán opciones que serán determinantes. Tendremos que atravesar el bosque tenebroso para afrontar una amenaza. Por ejemplo llegamos a un camino que se bifurca en derecha o izquierda. Si elegimos derecha nos pasará algo y si es al revés, izquierda, pues algo diferente. De este modo decidiremos que queremos que ocurra en nuestro camino. Un método de juego bastante llamativo y que te deja formar parte del argumento que va cambiando continuamente. No sólo serán letras lo que aparezca en nuestra pantalla, de vez en cuando podremos observar ilustraciones muy buenas que acompañarán a lo que nos cuentan. Y no solo es un juego basado en una historia en sí, si no que tiene toques de rol distribuyendo nuestros puntos de habilidades de nuestro protagonista mediante la puntuación establecida por un dado que iremos lanzando en algunos casos concretos

Cómo se puede observar, EL Bosque Tenebroso es un soplo de aire fresco, aunque su primera aparición fue en los año 80 dando bastante de que hablar. Ahora con una nueva renovación como puede ser la incorporación de nuevos efectos visuales , tiradas de dados, efecto sonoro más que aprobado y etc, nos muestra de nuevo la historia que enganchará a multitud de jugadores dispuestos a adentrarse en una aventura recíproca. Para ir cogiéndole el gustillo a seguir jugando se nos ofrecerá cada cierto tiempo de nuestro avance en el argumento ilustraciones que se irán desbloqueando y que podremos admirar en la galería. Finalmente podríamos decir que El Bosque Tenebroso es un conjunto de estilos como puede ser el libro y el rol provocando una bomba de gran calidad y que captará con su sencillez pero a la vez complejidad a los jugadores que estén dispuestos a ser conscientes de que ellos son los auténticos protagonistas de esta historia.



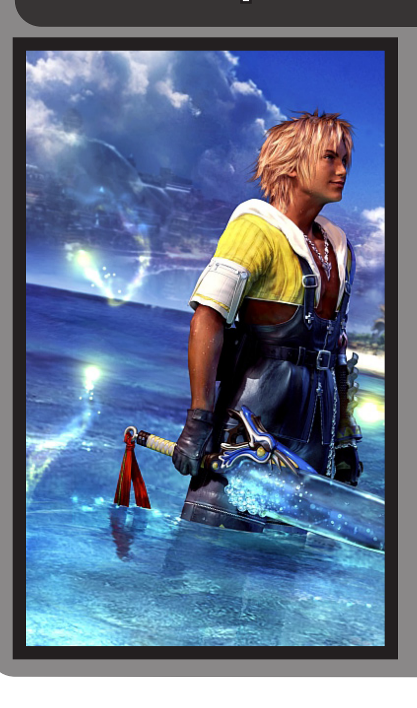
ALLGAME

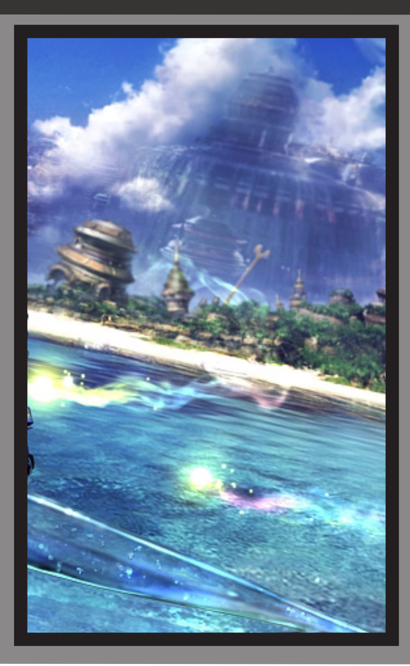
DOS CÉLEBRES AVENTURAS... AHORA MAGNÍFICAMENTE REMASTERIZADAS

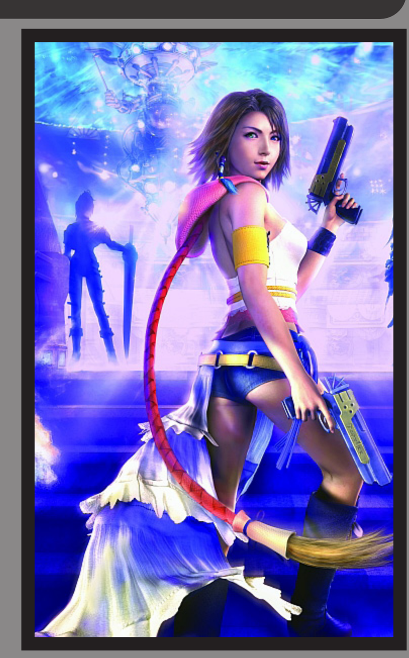
Ya está a la venta FINAL FANTASY® X/X-2 HD Remaster para PS 3 y PS Vita. Para conmemorar el lanzamiento del videojuego, Square Enix ha lanzado un vídeo promocional que condensa todo el alcance, la emoción y la acción que esperan a los jugadores en estas dos célebres aventuras que contiene esta entrega.Puedes ver el tráiler desde el siguiente enlace: http://youtu..be/7PiwribdXK4

La versión para PS 3 incluirá los dos juegos en un único disco. Será posible escoger entre la versión estándar y la versión especial "Limited Edition", que incluye un libro de arte de 48 páginas que contiene bocetos del diseño de los juegos, comentarios de los equipos de desarrollo de los juegos originales FINAL FANTASY X y FINAL FANTASY X-2 y un mensaje especial de parte del productor Yoshinori Kitase.

También disponible la guía oficial del juego desde su página web







YA A LA VENTA INFAMOUS: SECOND SON, EL ESPERADO SALTO DE SUCKER PUNCH A LA NUEVA GENERACIÓN

Delsin Rowe, un graffitero de 24 años, aterriza en el universo PlayStation dispuesto a demostrar todo el potencial de PS4 y enganchar a todos los jugadores con su carisma y sus nuevas habilidades. El espectacular título, mezcla de acción y aventura en mundo abierto, ofrecerá la misma emoción y diversión que ha caracterizado a las anteriores entregas, complementado con nuevas experiencias jugables que harán las delicias de los poseedores de la nueva plataforma.



THE WITCH AND THE HUNDRED KNIGHT YA DISPONIBLE EN EUROPA



Los fans de los action RPG están de enhorabuena porque The Witch and the Hundred Knight ya está disponible para PS3.

Harta de no poder viajar más allá de las fronteras de su pantano, la bruja Metallia, firma un contrato con el legendario Hundred Knight para, con su ayuda, conseguir su deseo de extender su pantano por toda Medea. Como Hundred Knight, tu misión es hacer lo que tu jefa, la bruja del pantano, mande. Explorar el mundo, destruir los pilares creados para evitar que el pantano se extienda y sembrar el caos indiscriminadamente. Sin embargo en el fondo de tu mente inhumana, empiezas a preguntarte....¿ Qué le impide a la bruja Metallia abandonar el pantano? ¿Por qué el resto de brujas la rehúyen? Y ¿Cómo consigue sobrevivir en un pantano que es famoso por lo venenoso de sus vapores? ¿Realmente es Metallia una bruja a la que respetar o una a la que temer?


CREATIVE
FUTURE

REBELLION Y 505 GAMES LANZAN SU ÚLTIMO VIDEO "BEHIND THE SCENES"



En él explican la importancia que ha tendió la comunidad en el desarrollo del juego. También se ve las mejoras en la elección del tipo de juego que quiera cada jugador, así como afecta el entorno en el juego esta vez. Sniper Elite 3 se lanza el 27 de Junio en Europa para PS4, Xbox One, PS3 y Xbox 360. Resérvalo ya para conseguir el DLC de Hitler "Hunt the Grey Wolf"

¡KONAMI SALUDA A SU EJÉRCITO METAL GEAR!



Konami Digital Entertainment, B.V. celebra el lanzamiento de METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES con un vídeo de acción especial en reconocimiento a los especiales fans de la serie METAL GEAR. Si eres un fan no te lo puedes perder: :
https://www.youtube.com/watch?v=JPMIPMmafWU

JFR2014

http://jfrteam.deviantart.com/gallery
Twitter: @JFRteam

¡KGGGGGG!
¡DIOOOOOSSSS, MALDITOS HUEVOS GIGANTES!
¡KGGGGGG!

SAAL, HIJO DE KOOPAARGH...
¡KGGGGGG!

YOSHI CACA...

LAS MEJORES GUÍAS DE LOS CAMPEONES DE LEAGUE OF LEGENDS

El equipo Karont3 eSports ha comenzado una seria de guías exclusivas en la web lol.karont3.com sobre los 30 Campeones de League of Legends más jugados por su equipo. Todos los días entre semana, de lunes a viernes, y hasta el 11 de Abril, Karont3 lanzará una videoguía sponsorizara por Razer con toda la explicación al detalle de un Campeón hecha por sus jugadores. Razer apoyará al equipo de Karont3 con sus periféricos premium para dotar a sus jugadores de la ventaja competitiva dentro de los campos de justicia en League of Legends.



THE NEW ORDER - PUBLICADOS DOS NUEVOS VÍDEOS: "EN UN TREN A BERLÍN" Y BETHESDA UNDERGROUND: CONOCE A LOS DESARROLLADORES DE MACHINEGAMES - TOMMY TORDSSON BJÖRK





MachineGames se encuentra desarrollando actualmente Wolfenstein: The New Order, un shooter en primera persona que revitaliza la franquicia mundialmente reconocida como pionera del género. En la década de 1960, el monstruoso régimen nazi ha usado una misteriosa y avanzada tecnología para ganar la Segunda Guerra Mundial y ahora gobierna el planeta con puño de hierro. Wolfenstein: The New Order os envía en una intensa misión por toda Europa para acabar con la maquinaria de guerra nazi.

Podéis ver la escena de "En un tren a Berlín" aquí y el video Bethesda Underground aquí.


CREATIVE FUTURE

AVANCES

¿CUÁNTO TIEMPO SE PUEDE OCULTAR LA VERDAD?

A medida que Ronan avanza en la investigación sobre su propio asesinato, tanto él como Joy se dan cuenta de que Salem oculta un secreto todavía más oscuro de lo que se esperaban.

Sólo aquellos que reserven Murdered: Soul Suspect tendrán un descuento de 10€ sobre el precio del juego y podrán acceder a la edición limitada que incluye un ejemplar del Diario Secreto que Ronan y Joy usan para seguirle la pista al asesino, que contiene material gráfico y manuscrito sobre los asesinatos que están causando el pánico en Salem. También dará acceso gratuito a una guía estratégica digital interactiva. Con la ayuda de este mapa, podrás encontrar cientos de coleccionables, descubrir misiones secundarias y localizar todos los lugares encantados en Salem. El mapa estará disponible a través del ordenador y la tablet.

Sigue las pistas en www.murdered.com, www.facebook.com/murdered, www.twitter.com/murdered y http://forums.murdered.com y descubre como puedes llevar a tu asesino ante la justicia



DESVELADOS LOS PERSONAJES ORIGINALES Y LA HISTORIA DE ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED

Los piratas del Sombrero de Paja conocerán a un alegre y misterioso mapache llamado Pato, quien posee un poder sombrío por el que puede crear cualquier cosa que dibuje en una hoja. Para ayudar a su nuevo amigo, los piratas del Sombrero de Paja aceptarán participar en una ambigua misión «para ir a ver a alguien». Pato llevará al equipo a la Isla Perdida, donde, uno a uno todos los miembros de la tripulación, menos Luffy, son secuestrados por un pirata loco llamado Red Count, quien se escapó de la prisión de Impel Down hace dos años. Con la ayuda de Pato, Luffy deberá luchar para salvar a su tripulación de las garras del enemigo y descubrir cuáles son los malvados planes del Conde Rojo...

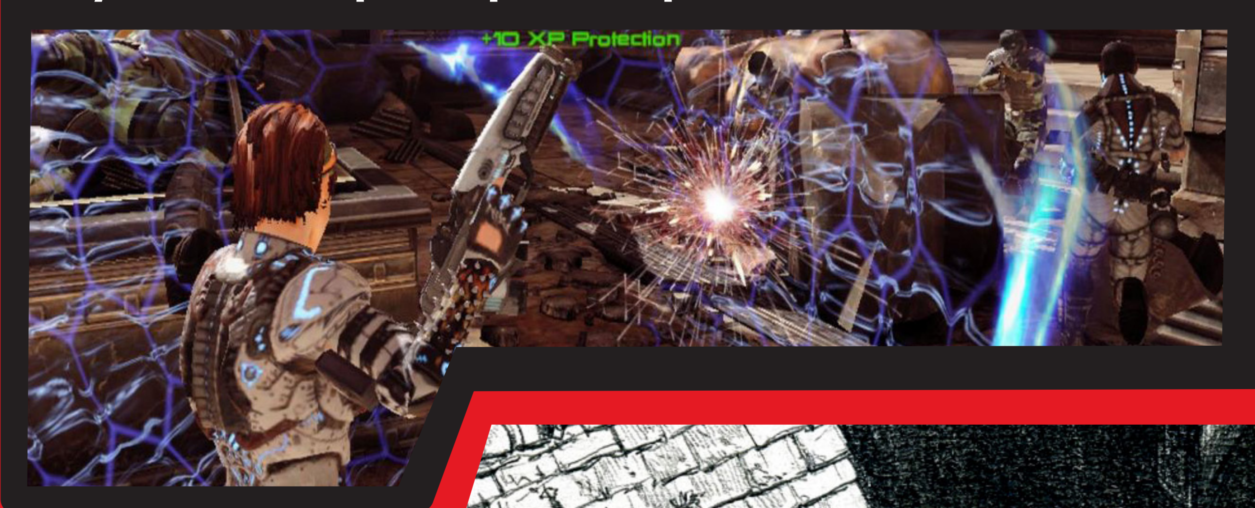


UBISOFT NEWS: ASSASSIN'S CREED UNITY

Por lo visto los templarios han tramado una conspiración contra Ubisoft para que muestren lo nuevo de Assassin's Creed. Así que aquí tenéis un primer vistazo de imágenes reales del juego Assassin's Creed Unity en el que llevan trabajando más de tres años y que está hecho por y para la nueva generación. https://www.youtube.com/watch?v=HmGvQc9g7Dk

LOS JUGADORES QUE COMPRARON "THE SCOURGE PROJECT: EPISODES 1 & 2" EN STEAM RECIBIRÁN UNA COPIA GRATUITA DE SCOURGE: OUTBREAK

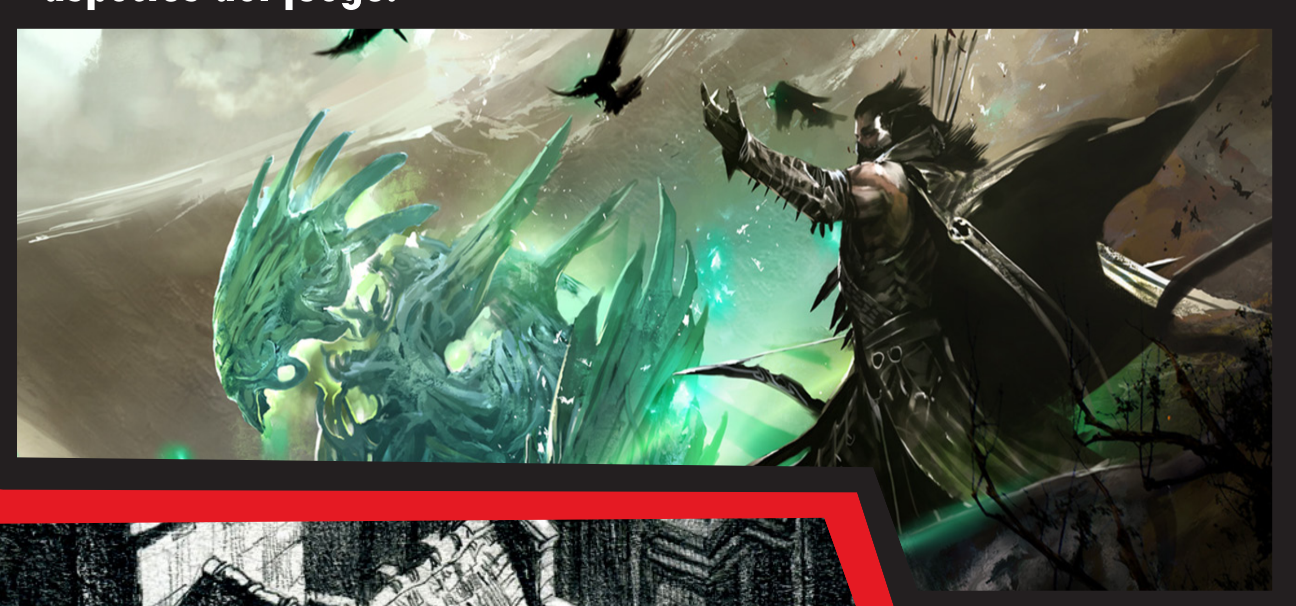
Scourge: Outbreak, shooter multijugador futurista en tercera persona saldrá a la venta en Steam para PC y Mac el Miércoles 2 de abril de 2014.
Ofrece 3 modos PvP para 8 jugadores (Deathmatch, Team Deathmatch y Capturar la Bandera) en 5 mapas multijugador llenos de acción y una campaña cooperativa para 4 jugadores de más de 6 horas con elementos únicos de historia para cada uno de ellos. Todas las mecánicas multijugador de Scourge: Outbreak alargan la vida de este título, multiplican su diversión y serán multiplataforma, permitiendo a los jugadores de PC y Mac luchar juntos por la supremacía.





NCSOFT ANUNCIA LA PRIMERA ACTUALIZACIÓN CON CARACTERÍSTICAS NUEVAS PARA GUILD WARS 2

NCSOFT y ArenaNet, desarrollador de la aclamada franquicia Guild Wars, han anunciado la primera actualización de Guild Wars 2 que se centra exclusivamente en mejorar las características del juego. La "Gran actualización de características de abril de 2014" de Guild Wars 2, que estará disponible el 15 de abril, introducirá un amplio abanico de sistemas nuevos y mejoras de las características del juego. Este enfoque en las características sienta las bases del nuevo contenido que está diseñado con el fin de mejorar la experiencia del jugador en una gran variedad de aspectos, desde la calidad de vida hasta la manera en la que se disfruta de diversos aspectos del juego.

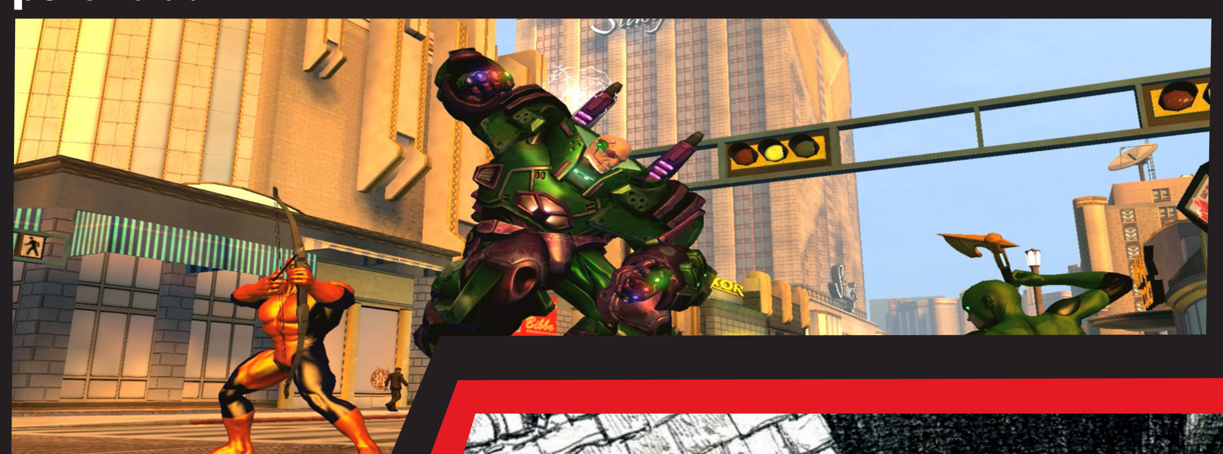


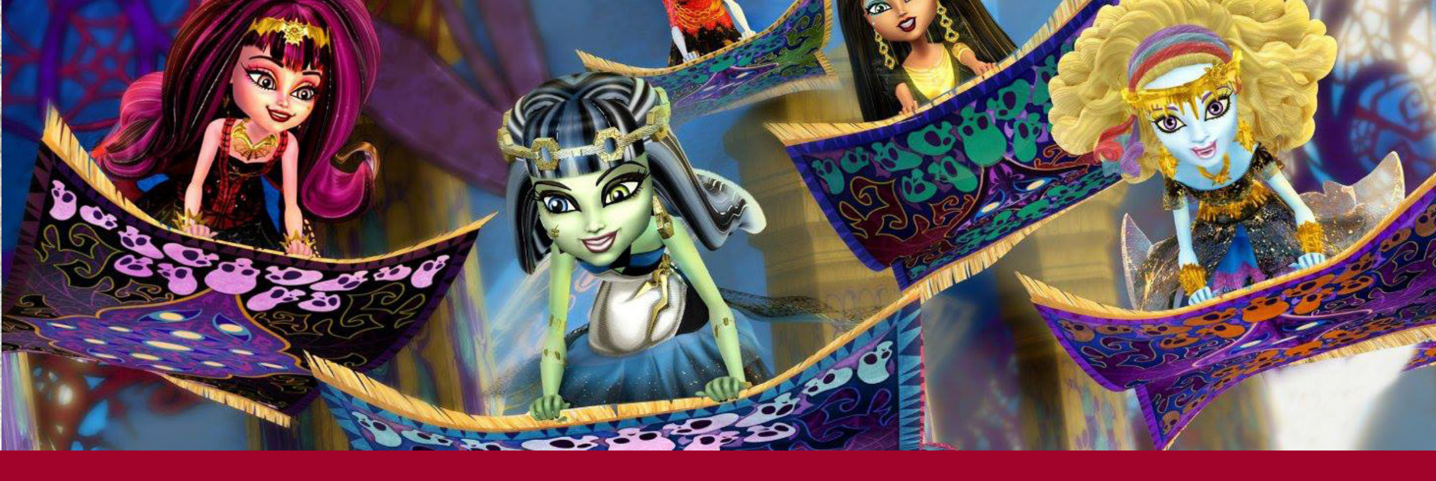
LITTLE ORBIT Y NAMCO BANDAI GAMES AMPLÍAN SU ACUERDO DE DISTRIBUCIÓN

En 2013, NAMCO BANDAI Games Europa se encargó de la distribución de los juegos multiplataforma de Little Orbit, tales como Monster High 13 Monstruo Deseos, Barbie Dreamhouse Party y Young Justice Legacy. Tras el éxito en la distribución de este catálogo, las compañías han decidido aliarse una vez más para la distribución del catálogo de Little Orbit para 2014.

EL NUEVO DLC, AMAZON FURY PARTE 1, DE DC UNIVERSE ONLINE EN CAMINO

El décimo paquete de contenido descargable (DLC) del juego introducirá una nueva línea argumental que incluye a Wonder Woman, Circe, Hipólita y las amazonas, además de una nueva zona abierta compartida, visiones icónicas individuales, una alerta para 4 jugadores, dos nuevos modos dúo y habilidades de maestría en armas. Amazon Fury Parte 1 es el primero de tres paquetes de contenido descargable que se centran en Wonder Woman y las amazonas. La maestría en armas permitirá a los jugadores dominar diferentes tipos de armas, así como combinarlas de forma fluida durante el combate para una mayor flexibilidad y potencia.





CONTENIDO EXCLUSIVO EN LAS CONSOLAS DE SONY PS 3 Y PS 4 PARA WATCH DOGS

Este contenido, que tendrá una duración de 60 minutos, incluye cuatro misiones extra así como un distintivo traje de hacker "Sombrero blanco". Además, al jugar a este contenido adicional los jugadores obtendrán un mayor conocimiento de DedSec, una poderosa y oculta facción del universo de Watch Dogs. Una vez completado el contenido, el jugador recibirá una mejora de habilidad para hackear llamada Capacidad Superior que le proporcionará además un espacio de batería adicional.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DARK SOULS II
DIABLO 3: REAPER OF SOULS
INFAMOUS SECOND SON


CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN